60
DEC 2004
124 PAGINI
75.000 LEI

XtremPC

CD

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

CREIERE FIERBINȚI

MHz VERSUS CACHE

DE LA MiniDV LA DivX



EDITARE VIDEO

PC PARTY



PLAYERE MP3

HALF LIFE 2



ÎNTOARCEREA TRIUMFALĂ A LUI GORDON FREEMAN

MIGRAȚIA PINILOR

TRECEREA DE LA CPU LA SOCKET

UMFLĂ POTUL! PHILIPS

MONITOR 17"LCD
MONITOR 19"CRT
SISTEM AUDIO PHILIPS
ToUcam XS

INFORMAȚII DIN BELȘUG PENTRU TOATE VÂRSTELE - ENCARTA 2005



The essentials of imaging
KONICA MINOLTA
Un Decembrie Digital cu KONICA MINOLTA
DYNAX 7 DIGITAL
aparat foto digital SLR, obiectiv interschimbabil, 6,3 MPixels, rez. maximă 3008 x 2000, obiectiv tip A baionetă, sensor CCD în 9 puncte, timp expunere bulb- 1/4000 sec., 15 cadre/sec., interfaţă USB şi A/V, ecran LCD 2.5" 207.000 pixels, vizor optic, înreg. foto şi film, baterii Li-ION, tehnologie ANTI-SHAKE, corp aparat din Magneziu
DIWA AWARDS
ANTI-SHAKE
DiMAGE A200
aparat foto digital reflex, 8,3 MPixels, rez. maximă 3264 x 2448, obiectiv APO 28-200mm, zoom optic x7, zoom digital x2, timp expunere bulb- 1/4000 sec., 10 cadre/sec., interfaţă USB şi A/V, ecran LCD 1.8" cu unghi variabil, vizor electronic, înreg. foto şi film, baterii Li-ION, tehnologie ANTI-SHAKE
DiMAGE Z3
aparat foto digital, 4,0 MPixels, rez. maximă 2272 x 1704, obiectiv APO 35-420mm, zoom optic x12, zoom digital x4, Super Macro, AutoFocus ultra rapid 0,3 sec., timp expunere 2 sec.- 1/1000 sec., 10 cadre/sec., interfaţă USB şi A/V, ecran LCD 1.5", înreg. foto şi film, baterii Ni-MH, tehnologie ANTI-SHAKE
189 EURO *
259 EURO *
DiMAGE X31
aparat foto digital ultracompact, 3,2 MPixels, rez. maximă 2048 x 1536, obiectiv 38-108mm, zoom optic x3, zoom digital x4, interfaţă USB, ecran LCD 1.5", înreg. foto şi film, baterii Ni-MH, greutate 115 gr
DiMAGE S414
aparat foto digital, 4,0 MPixels, rez. maximă 2272 x 1704, obiectiv APO 35-140mm, zoom optic x4, zoom digital x2,2, timp expunere 4 sec.- 1/1000 sec., interfaţă USB şi A/V, ecran LCD 1.5", înreg. foto şi film, baterii Ni-MH
249 EURO *
DiMAGE Z10
aparat foto digital, 3,2 MPixels, rez. maximă 2048 x 1536, obiectiv 36-290mm, zoom optic x8, zoom digital x4, Super Macro, AutoFocus ultra rapid 0,3 sec., timp expunere 2sec.- 1/1000 sec., interfaţă USB şi Video, ecran LCD 1.5", înreg. foto şi film, baterii Ni-MH
IMPORTATOR & DISTRIBUITOR pentru ROMANIA
* preţuri fără TVA
DOLEX PRO. GROUP
Bucureşti - 1, Str. Buzeşti nr. 61-69, Bl. A3
tel/fax: 310.25.70, 310.25.72, 310.25.81
e-mail: office@dolex.ro , cameras@dolex.ro
WEB: www.dolex.ro

M6N –Cele patru mari caracteristici

Cel mai usor, cea mai lunga durata de viata a bateriei, cea mai buna calitate a imaginii, cea mai buna performanta audio

www.asus.com



> Tehno ogia Intel® Centrino™ Mobile imbunatateste performanta cu 30%;
> Tehno ogia ASUS Power4Gear+ se schimba in mod inteligent intre 8 moduri de procesare diferite pentru a a sigura o durata de viata a bateriei mai mare;
> Ecran de calitate deosebita 16:10 pentru aplicatii video
> Difuzoare pe 4 cai surround ce asigura o calitate excelenta a frecventelor inalte si a bass-ului, ceea ce il face perfect pentru simfonia a 9-a de Beethoven
> Suportand DirectX 9, este perfect pentru ultimele jocuri 3D
> Cu o greutate de 2.6 kgπ, este cel mai usor notebook de 15.4"



Spec:

-Tehnologie Intel® Centrino™ Mobile:
Intel® Pentium® M / Intel® 855PM Chipset Family / Intel® 2100/2200BG PRO/ Conexiune de retea wireless
-Microsoft® Windows® XP Home/ Professional
-Display de 15.4" cu dimensiuni de 16:10
-64MB VRAM Discrete Graphic Chip[2]
-4-in-1 Card Reader (SD/MMC/MS/ MS PRO)
-COMBO/DVD/DVD-DUAL

ROMSOFT SA
Tel: +4021-22-40-333
Fax: +4021-22-40-238
Email: office@romsoft.ro
www.romsoft.ro

Senorg Romania SRL
Tel: +4021-33-64-316
Fax: +4021-33-64-396
E-mail: info@senorg.ro
www.senorg.ro

R.H.S. Company S.A.
Tel.: +40-21-331.00.67/68/69
Fax: +40-21-331.00.51
www.rhs.ro

HEART OF TECHNOLOGY

Sunt rețelele de cartier în pericol?

Luna aceasta am asistat la o emisiune difuzată pe un post de televiziune în care o serie de medici și reporteri discutau despre apariția unei noi amenințări ce planează asupra umanității: dependența de Internet. Enumerată alături de probleme care creează cu adevărat dependență, cum ar fi jocurile de noroc și alcoolul (nefiind amintite televiziunea și telenovelele), atracția Internetului era pusă la colț de tot felul de "specialiști" în psihologie. Dacă dorința de comunicare și informare rapidă se numește dependență, atunci recunoaștem că suntem dependenți de Internet, dar nu ne dăm seama unde este partea negativă a acestei situații.

Spre bucuria noastră accesul la Internet este din ce în ce mai ușor de realizat, iar rețelele de cartier au avut un rol important în popularizarea acestui fenomen. Totuși, nu toată lumea privește cu ochi buni dezvoltarea rețelelor de cartier, iar cei mai mari combatanți sunt firmele de cablu TV care își văd amenințate profiturile obținute din seviciile de Internet.

După ce și-au împărțit între ele zonele de influență pentru ofertele de cablu TV, în prezent aceste companii duc o luptă susținută împotriva rețelelor de cartier. În cadrul unei conferințe de presă, "Asociația de comunicații prin cablu" a cerut presei să lupte alături de ei împotriva rețelelor de cartier care, în opinia lor, le fac concurență neloială. Probabil societățile de cablu TV s-au obișnuit fără concurență, iar acum oricine acționează pe teritoriul lor li se pare că practică o concurență neloială.

Răspunsul nostru este simplu: nu vom lupta împotriva rețelelor de cartier și suntem bucuroși să știm că tot mai mulți români pot accesa Internetul și în alt mod decât prin dial-up.

O altă amenințare care planează asupra rețelelor de cartier este o reglementare a Comunității Europene care interzice folosirea cablurilor aeriene. Prin urmare, în 2007 (dacă vom intra în Comunitatea Europeană) cablurile aeriene ce aparțin rețelelor de cartier ar trebui îngropate. Dar cum să se realizeze această operație când în majoritatea orașelor nu există o infrastructură subterană destinată acestui scop?

Soluții pentru salvarea acestor comunități virtuale sunt prea puține și numai un cadru legal bine realizat și un ajutor din partea autorităților le-ar putea menține în circuitul Internetului.

Echipa XtremPC



DECEM

006 IT EXPRESS

008 Puncte de vedere
010 MobileLocate
010 Chat multilingv
011 Telefoane multimedia
012 Flexplay DVD
012 ATI R520
013 Sony VAIO VGN-U750P
014 Reportaj în România
016 Tehnotrend
018 Interviu Intel
020 Interviu ASUS

022 HARDWARE

024 Ultima oră
030 Evoluția formei
032 De la CPU la socket
042 Creiere fierbinți
052 Laborator
066 Hard mail
068 Topuri

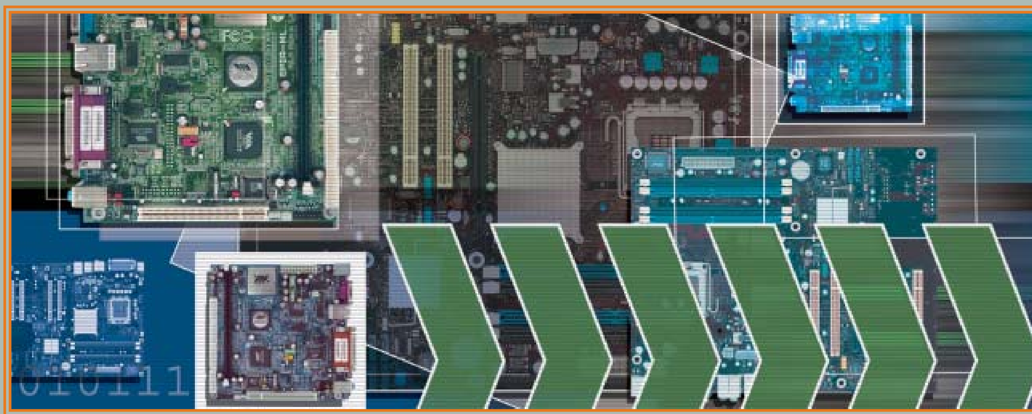
072 HOBBY

073 Ultima oră
076 Ars digitalis
080 Playere mp3
086 Laborator
090 Galerii Xtreme
092 Comunicații

094 JOCURI

095 Ultima oră
098 Dungeon Siege II
099 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
100 World of Warcraft
102 Half-Life 2
108 CounterStrike: Source
110 Medal of Honor: Pacific Assault
112 Flat-Out
114 Soldiers: Heroes of World War II
116 Axis and Allies
118 Football Manager 2005
119 Men of Valor
120 Atlantis: Evolution
121 Grand Theft Auto: San Andreas
122 Black View

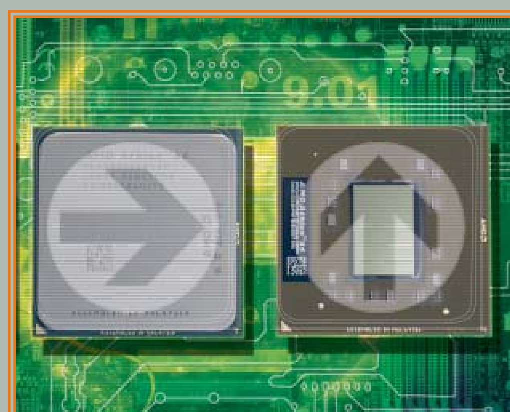
MBRIE



030 EVOLUȚIA FORMEI
De toate mărimile



032 DE LA CPU LA SOCKET
Migrația pinilor



042 CREIERE FIERBINȚI
MHz versus cache



080 ARS DIGITALIS
Cronica artei digitale



102 HALF-LIFE 2
Viitorul este aici. Numele lui este Half-Life 2.



Echipa
Liviu Marica redactor-șef
Ionuț Alexandru Popa redactor hardware
Liviu Andrei Mihai redactor software
Adrian Dorobăț redactor jocuri
Bogdan Bridinel redactor jocuri
Anda Drăgnuță redactor jocuri
Cristian Agatie editor CD/DVD

Design
Cristina Hanciarec tehnoredactare
Mona Petre grafică

Publicitate & PR
Cristina Savu director vânzări
cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising
E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacția
Adresă: Str. Aleksandr Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66
Fax: 021-230.29.76
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD/DVD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor
E-mail: cititori@xtrempc.ro

Probleme hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producție
Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Str. Aleksandr Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66

ISSN
1582-2818

Publicație auditată BRAT
pe perioada ianuarie-iunie 2004

IT express

008 **Puncte de vedere**
În contact cu cititorii

010 **MobileLocate**
Nu poţi să te ascunzi!

010 **Chat multilingv**
Traducere în timp real

011 **Telefoane multimedia**
Muzică prin GPRS


Nu poti sa te ascunzi!
Traducere in timp real
Muzica prin GPRS

012 **Flexplay DVD**
DVD-uri autodestructibile

012 **ATI R520**
SM3.0 pentru Radeon

013 **Sony VAIO VGN-U750P**
Notebook sau PDA?


DVD-uri autodestructibile
SM3.0 pentru Radeon
Notebook sau PDA?

014 **Reportaj în România**
Evenimentele pieţei locale IT

016 **Tehnotrend**
Tendinţe în lumea tehnologiei

018 **Interviu**
În dialog cu Intel

020 **Interviu**
În dialog cu ASUS



Liviu Marica

Când avem nevoie de Terabytes?

Capacităţile de stocare au evoluat tot mai mult, impulsionate de cerinţele aplicaţiilor software.

Când a fost anunţată tehnologia DVD, foarte mulţi utilizatori s-au întrebat la ce le-ar trebui atâta spaţiu de stocare. La vremea respectivă (1994) apariţia tehnologiei DVD era oarecum paradoxală, deoarece permitea realizarea unor unităţi optice de capacităţi mai mari (între 4.7GB şi 17.1GB) decât cele ale harddisk-urilor de atunci.

Nu trebuie uitat că perioada scursă între anunţarea unei tehnologii şi lansarea produsului comercial bazat pe aceasta este foarte mare. De exemplu, în ianuarie 2004 vă relatam despre Blu-ray, iar acum, la aproape un an, nici un produs bazat pe această tehnologie nu este încă disponibil pe piaţa românească. Mai mult decât atât, atunci când vom găsi să cumpărăm produse Blu-ray ne vom lovi de preţuri foarte mari. Apreciem că abia pe la sfârşitul anului 2007 ne vom permite să înlocuim tehnologia DVD cu cea Blu-ray. La început, discurile Blu-ray vor avea 23.3GB, capacitatea acestora urmând să crească la 50GB în anul 2006 şi la 100GB în anul 2007. Prin urmare, nu trebuie să ne facem griji sau iluzii când auzim anunţul făcut recent de compania Pioneer, prin care dezvăluie faptul că a dezvoltat o tehnologie ce permite stocarea a 510GB pe un disc de mărimea unui DVD.

Situaţia este foarte asemănătoare cu cea de pe vremea când a fost anunţată teholigia DVD, iar prima întrebare pe care ne-o punem este: "Ce capacitate ar trebui să aibă harddisk-ul nostru pentru a putea copia 510GB de pe el pe un disc?". Alte întrebări ar fi: "Ce program, joc sau film am putea scrie pe 510GB?" sau "Cât ar trebui să aşteptăm până ar fi copiaţi cei 510GB de date?", "Cât de fiabilă ar trebui să fie tehnologia de scriere astfel încât copierea unui disc să nu dureze peste o oră şi în acelaşi timp să nu apară erori?", "Vom avea nevoie peste cinci ani de discuri de o jumătate de TB?".

Probabil că, atunci când tehnologia dezvoltată de Pioneer va fi disponibilă pe piaţă sub formă de unităţi optice, jocurile vor ocupa deja două-trei discuri Blu-ray de 100GB. Dezvoltatorii de software au demonstrat de-a lungul timpului că pot realiza jocuri care ocupă mai mult spaţiu decât ne-am fi putut imagina, ca să nu mai vorbim de celelalte resurse necesare pentru rularea optimă.

Nici producătorii de harddisk-uri nu vor înceta să ofere capacităţi din ce în ce mai mari. De curând, Hitachi şi Seagate au lansat harddisk-uri ce au capacitatea de 400GB. Dacă ritmul se menţine, s-ar putea ca în 2008 deja să avem la dispoziţie harddisk-uri de peste 1TB.

Pentru a lucra cu o asemenea cantitate de informaţie avem nevoie de o viteză mai mare de lucru. Viteza de rotaţie de 10.000rpm este deja prea mare şi are ca efect degajarea unei energii termice care pune în real pericol integritatea componentelor. Seagate a introdus, în modelul de 400GB, 7200rpm (Barracuda 7200.8), o tehnologie ce-i permite (în mod teoretic) egalarea performanţelor obţinute de harddisk-urile de 10.000rpm. Tehnologia poartă numele Native Command Queuing (NCQ) şi conform companiei Seagate oferă o creştere de performanţă în aplicaţii specifice media serverelor şi serverelor SATA entry-level. NCQ mai oferă şi o funcţie Hyper-Threading care permite accesul simultan al mai multor aplicaţii la porturile de intrare şi ieşire. Baracuda 7200.8 va dispune de o memorie cache de 16MB şi un timp mediu de acces de opt milisecunde. În plus, harddisk-ul Seagate va fi şi silenţios, graţie tehnologiei proprii SoftSonic.

O soluţie mult mai bună ar fi introducerea unor unităţi primare de stocare bazate pe memoria flash, însă această opţiune este în prezent mult prea scumpă.

ECS ELITEGROUP

Dual VGA



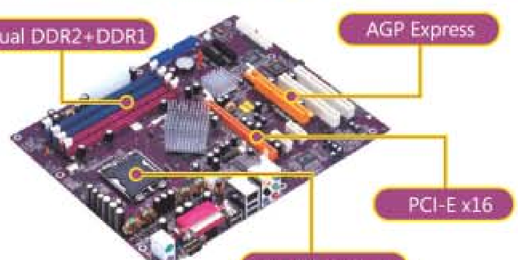
1 placă de bază 2 ieşiri video 3 moduri

Ai nevoie de mai multă flexibiltate de la placa ta de bază?
Cu inovaţiile realizate de ECS, o placă de bază este proiectată cu două tipuri de slot-uri video, compatibile cu AGP8x şi PCI-E x16
Chiar mai mult, utilizatorul poate alege între:
AGP 8X/AGP Express sau PCI-E x 16/PCI-E Lite
sau
AGP 8X/AGP Express şi PCI-E x16/PCI-E Lite

Placă de bază cu Dual VGA

915G-A

FSB 800 MHz



755-A3
AGP 8X + PCI- Lite

915P-A 656-A 756-A
PCI-E x16 + AGP Express

915P-A 915GV -M5
On Board VGA + PCI-E Lite + AGP Express

Driving the New PC Era

În România prin:

ProCA ROMÂNIA

Bucureşti: Str. Turturelelor nr. 52, Tel./Fax: 021 323.82.00, office@proca.ro, www.proca.ro
Timişoara: Str. Cermena nr. 22, Tel./Fax: 0256 224.295, Tel.: 0256 224.994, office@tm.proca.ro
Constanţa: Str. Poporului, nr. 36, Tel/Fax: 0241 634.994 / 0241 635.959, office@ct.proca.ro
Şi prin partenerii autorizaţi din toată ţara.

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

"Nu sunt cam exagerate preţurile în România? S-au scos accizele de 25% pentru aparatele foto digitale, dar rămâne veşnicul TVA, pentru că statul trebuie să-şi ia partea. Cred că toată lumea se va grăbi să cumpere acum pentru că aproape oricine îşi poate permite rate."

PROBLEME DE COMUNICARE

Luna aceasta server-ul de mail a cedat, forumul a fost închis temporar pentru a fi refăcut şi chiar am rămas fără acces la Internet pentru o perioadă, când au fost rezolvate diverse probleme tehnice. Aşa că este posibil ca unele dintre mesajele voastre să nu fi ajuns la destinaţie, caz în care ne cerem scuze şi vă rugăm să ni le mai trimiteţi. Totuşi, vă putem prezenta o colecţie destul de interesantă de scrisori, una foarte lungă, ce nu poate fi reprodusă integral, una cu consideraţii de natură generală şi una despre pasiunea unui om pentru un joc. Lectură plăcută!

SCRISOAREA CEA MAI LUNGA

De la: Andrei Mătase
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Am citit revista de la început până la Black View (fiecare text) în şase ore. Dacă apar noi redactori la jocuri şi hardware, nu mai aveţi nici o scuză ca să nu măriţi numărul de pagini. Este ridicol să aştept o lună să apară o revistă şi să o termin de citit în câteva ore. Să nu-mi ziceţi să o citesc treptat în mai multe zile, că mă supăr! O citesc cum vreau eu! Un preţ de 100.000lei, respectiv 150.000lei pentru cea cu DVD, împărţit la 30 de zile ar însemna 3.333lei pentru versiunea cu CD şi 5.000lei pentru versiunea cu DVD. Cred că 90% din cei care cumpără acum revista vor accepta un preţ mai mare dacă va fi oferit mai mult conţinut.

Nu sunt cam exagerate preţurile în România? S-au scos accizele de 25% pentru aparatele foto digitale, dar rămâne veşnicul 19% TVA, pentru că statul trebuie să-şi ia partea; nu se poate să vină să ne fure pe faţă! Nu e frumos să încurajăm importurile pentru că avem şi noi produse de top, probabil Electrolux produce periferice mult mai bune decât cele de la Logitech. "Soluţia buget" pentru un aparat foto digital din nr. 58 costă acum 13.5 mil. (TVA inclus) cu 256MB memorie SD şi încărcătorul de acumulatori din nr. 57. Înainte costa 17 milioane cu TVA. Cred că toată lumea se va grăbi să cumpere acum pentru că aproape oricine îşi poate permite rate. Şi, de parcă TVA de 19% nu ar fi suficient, transportul costă şi vânzătorii trebuie să mai pună un adaos ca să fie profitul mai mare, şi aşa ajungem la preţuri astronomice.

XtremPC: Am reprodus doar două porţiuni dintr-o scrisoare uriaşă, care ar fi putut foarte bine să ocupe patru pagini în revistă, fără a include un răspuns din partea noastră. Plină de energie, idei şi sugestii, pe alocuri foarte interesantă, pe alocuri surprinzător de naivă, scrisoarea discută o mulţime de lucruri, de la imaginile cu membrii redacţiei incluse în revistă până la probleme ale pieţei IT din România. Nu putem răspunde la toate, dar promitem că o să luăm în considerare sugestiile lui Andrei. Însă în continuare nu credem că un preţ substanţial mărit şi o creştere bruscă a dimensiunii revistei reprezintă cele mai bune metode de a progresa. Preferăm un ritm natural, încet, dar sigur.

În ceea ce priveşte preţurile din România pentru produsele hardware, acestea sunt în mod clar exagerate, iar taxele mari reprezintă o cauză pentru acest lucru. Dar există şi alte probleme, cum ar fi costul transportului şi faptul că piaţa noastră este destul de mică, deci distribuitorii nu pot comanda cantităţi foarte mari, pentru care ar obţine preţuri mai bune.

››› JOCURI, PLACI DE BAZA, BENCHMARK-URI ›››

De la: Vlad Roşca
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Cu toate că citesc revista încă de pe vremea când se numea PCGaming, este pentru prima oară când m-am decis să vă scriu, pentru a vă transmite în primul rând felicitările pentru o evoluţie continuă a revistei.

Îmi place că s-a ajuns deja la un echilibru destul de bun între hardware şi jocuri, cu toate că hardware-ul se vede clar că primează, lucru care de obicei nu prea convine gamerilor care vă citesc, ei dorind, evident, mai mult. Aici ar fi de menţionat faptul că numărul preview-urilor este cam mic, foarte multe titluri interesante din acest an fiind lăsate într-un veritabil con de umbră. Scrapland, Prince of Persia: Warrior Within, Knights of the Old Republic 2, Lord of the Rings: Battle for Middle Earth, Star Wars: Republic Commando&co...

Testul de DVD writere din numărul 59 a fost bine venit, mai ales că aceste unităţi se găsesc acum la preţuri accesibile tuturor cumpărătorilor, iar blank-urile +R şi -R s-au ieftinit şi ele foarte mult. Articolul despre Photokina 2004 a fost şi el o surpriză binevenită. Este clar că din ce în ce mai multă lume este interesată de fotografia digitală.

Platformele Socket 754 sau LGA775 nu ar trebui ocolite, deoarece ele încep să-şi facă simţită

INTRA IN CONTACT!

Adresa:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-mail:
redactia@xtrempc.ro

Telefon:
021-231.28.66

Fax:
021-230.29.76

prezența din ce în ce mai mult pe piața IT românească și un test comparativ între cele mai importante modele ar fi binevenit pentru cei care iau în considerare un eventual upgrade în perioada sărbătorilor.

Am remarcat, de asemenea, și revenirea "Versus"-ului la plăci video, un lucru foarte bun, de altfel, mai ales în privința plăcilor mainstream (momentan consider că plăcile high-end din noua generație de la ATI și NVIDIA sunt rezervate entuziaștilor prin prisma prețurilor pe care le au).

O altă bilă albă primiți pentru faptul că ați introdus ca benchmark-uri Far Cry și UT 2004. Părerea mea însă este că 3DMark03 ar trebui să fie înlocuit cât mai curând cu 3DMark05, și cred că o adiție interesantă la suita de teste ar fi Shadermark sau Codecreatures, care stresează destul de mult plăcile video actuale. De asemenea, timedemo-urile de Half-Life 2 sau DOOM 3 nu ar trebui nici ele să lipsească, din motive absolut evidente.

În rest, numai de bine în privința articolelor (cu toate că uneori se mai strecoară câte un typo pe ici, pe colo), mai ales în ceea ce privește Black View-ul, al cărui ultim număr a fost printre cele mai bune de până acum.

XtremPC: **Încercăm să acordăm aceeași atenție tuturor componentelor domeniului IT, dar hardware-ul, fiind mult mai vast, are nevoie de ceva mai mult spațiu. Este adevărat, unele jocuri au beneficiat de mai puțină atenție decât altele, dar asta nu se întâmplă numai din cauza noastră. Despre Scrapland, de exemplu, am scris înaintea multora, realizând chiar un interviu cu producătorii. A urmat însă o perioadă în care lucrul la joc a continuat în tăcere și abia acum, după ce s-a anunțat implicarea pe ultima sută de metri a lui American MGee, Scrapland a reapărut în atenția tuturor. Despre Lord of the Rings: Battle for Middle Earth, pe de altă parte, credem că am scris destul și nu putem decât să sperăm că el va reuși în final să ne cucerească, deși în acest moment nu mai suntem așa de plini de speranțe cum eram inițial.**

În privința DVD writerelor și a DVD-urilor în general nu putem decât să fim de acord, prețurile sunt deja foarte accesibile, iar avantajele oferite, mari. Mulți au rămas cu impresia din perioada de început, când unitățile DVD erau foarte scumpe, dar lucrurile s-au schimbat mult de atunci și nu prea mai există motive să ne mulțumim cu un simplu CD-ROM.

Celor două platforme menționate de tine le acordăm atenție, după cum se poate vedea și din testele acestei luni. În privința benchmark-urilor, situația este mai complicată. În testele comparative, cum este cel de sisteme din numărul trecut, putem folosi cele mai noi benchmark-uri fără nici o problemă. Însă în cele în urma cărora produsele sunt plasate în topul XtremPC, cum ar fi testele de plăci video, nu putem să schimbăm benchmark-urile foarte des. Asta ar face ca rezultatele să nu mai fie comparabile cu cele ale plăcilor testate în trecut și ca topurile să devină nerelevante. Cu siguranță că vom include DOOM 3 și Half-Life 2 în aceste teste în viitor, dar nu chiar imediat.

››› Un add-on cu probleme ›››

De la: Mihai Maiug
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Am așteptat mai mult de un an, an prin care am trecut de la furie la negare, apoi la disperare și resemnare, ca add-on-ul "Die Nacht des Raben", lansat de Piranha Bytes pentru Gothic 2, să apară și în varianta englezească.

Când în sfârșit m-am hotărât să mă apuc de germană, pentru că am văzut cum evoluează ostilitățile între producători și diferiții distribuitori, un grup de entuziaști, profitând de uneltele specifice puse pe Net de tăticii lui Ghotic, au tradus subtitrările. Dialogurile rămân în germană, dar, de scris, scrie în engleză sau rusă, în funcție de ce a studiat gamerul la școlile prin care a trecut. Pare puțin ciudat, dar, credeți-mă, funcționează!

Tot ce îți trebuie cuprinde: jocul, un programel gratis de pe net, dar și compact-discul cu add-on-ul, iar acesta nu este disponibil decât în Germania, Austria sau Polonia. Așa că am apelat la relații formate într-o perioadă când nu mă jucam așa mult și mi-am comandat CD-ul.

A meritat efortul, orele suplimentare de joc conțin tot ce te aștepți și poate mai mult. Nu vorbesc aici despre monștri, locații sau NPC-uri în plus (asta consider normal), ci despre faptul că povestea este perfect integrată. Veți afla cine este Raben și ce treabă are el cu noaptea în discuție, dar și unde își fac veacul vechi prieteni ai eroului de care nu mai știați nimic. Un alt aspect interesant este schimbarea dificultății la cererea publicului.

XtremPC: **O poveste interesantă, care arată ce eforturi pot face unii oameni pentru a se bucura de un joc. Din păcate, deși a fost apreciat foarte mult de către noi, Gothic 2 nu a avut un succes comercial foarte mare în afara Germaniei, ceea ce a făcut ca lansarea add-on-ului în alte teritorii să nu fie o investiție foarte grozavă. Sperăm ca producătorii să aibă mai mult noroc în viitor, deși situația lor financiară nu este foarte clară în acest moment.**

CU OCHII PE FORUM!

keos

Per total, numărul 59 este reușit, deși nu iese neapărat ceva în evidență. Nu-mi place faza asta cu secțiunea Hobby în care introduceți și partea de soft. Nu înțeleg cine are FTP-ul ca hobby, de exemplu. Apropo, de ce nu ați spus nimic despre Serv-U? Cred că este printre cele mai populare servere de FTP. Testul de DVD-WR este binevenit, la fel și topul celor mai puternice calculatoare, deși eu zic că monștrii ăștia nu își merită banii... Ghidul de creare a unui kit de XP cu SP2 este binevenit pentru mulți, deși este un pic în întârziere. La capitolul jocuri, nu prea am ce critica, HL2 is burning us all, ca să zic așa, și nu prea îmi pasă de restul jocurilor apărute acum (nici nu-s prea multe). Articolul cu "poveștile serioase" a fost fain realizat.

XtremPC

Într-adevăr, secțiunea Hobby este puțin prea atotcuprinzătoare, dar nu dorim nici să împărțim revista în prea multe secțiuni, așa că am fost nevoiți să facem un compromis.

alyn3d

Articolul "PC-ul anului 2004" nu era neapărat necesar, cu toate că a fost drăguț, și cred că din articol se poate trage o singură concluzie: nimic nu mai este ieftin. Testul de DVD writere este binevenit, cu toate că mă așteptam să văd mai multe unități Plextor. "Benchmark de viitor", da, într-adevăr, cerințele de sistem au crescut foarte mult de la 3DMark03 până la 3DMark05, și mi s-a părut un articol interesant. Aș fi interesat să aflu mai multe despre ASUS TV FM Card. Articolul care te învață cum să-ți faci un CD cu Windows cu SP2 preinstalat e foarte drăguț și aș vrea ca în viitor să creați și câteva articole gen "How to..." Testul de clienți FTP mi-a plăcut, la fel și articolul despre Britannica 2005. Articolul despre 3ds max 7 putea fi mai mare, dar trebuie să mă mulțumesc cu atât. Bine că a existat un articol despre 3ds max 7! Articolul "Povești serioase" chiar mi s-a părut foarte interesant. Și, în final, Black View-ul este foarte bun. În concluzie, o revistă bună.

MobileLocate

NU POTI SA TE ASCUNZI!

Facilitatea de poziţionare a născut cele mai multe controverse din istoria telefoanelor mobile. Cu toate acestea, unele firme încearcă să câştige bani frumoşi de pe urma acestei tehnologii.



Vă amintiţi cu siguranţă de controversele stârnite de lansarea în România a unui serviciu care afişa pe ecranul telefonului mobil zona unde se afla utilizatorul. A trecut mult timp până când utilizatorii au înţeles rolul serviciului. Dar mai ales faptul că abonaţii nu puteau afla localizarea unui alt utilizator. Teama că nevasta sau prietena ar putea afla că, în loc să faci ore suplimentare la muncă, tu te afli la o bere cu prietenii este de înţeles şi toţi avem dreptul la intimitate.

Cu toate acestea, compania MobileLocate din Marea Britanie a lansat în anul 2003 un serviciu numit ChildLocate prin intermediul căruia părinţii puteau afla rapid cu ajutorul telefonului mobil în ce zonă se află copiii lor. Chiar dacă copiii nu au fost bucuroşi de acest serviciu, foarte mulţi părinţi s-au simţit mult mai bine la gândul că pot afla în orice clipă dacă copiii lor sunt în perimetrul şcolii sau în altă parte. Astfel, în vara 2003, Vodafone a oferit acest serviciu, exemplul fiind urmat în octombrie de O2 şi T-Mobile, iar în februarie 2004 de Orange.

Încurajată de succesul proiectului ChildLocate, compania engleză a continuat anul acesta cu lansarea unui serviciu care poartă numele său: MobileLocate. De această dată nu mai este vorba de urmărirea copiilor. Lucrurile se complică destul de mult, deoarece MobileLocate se ocupă cu localizarea angajaţilor. Chiar dacă prin acest serviciu productivitatea muncii creşte, se poate pune mereu problema dreptului la intimitate. Evident, pe site-ul MobileLocate (www.mobilelocate.co.uk) acest aspect este tratat cu seriozitate, însă nu putem să ne lăsăm aşa uşor convinşi de aspectele bune prezentate de ei. Abonamentul pentru pachetul MobileLocate costă 5 lire pe lună pentru cinci terminale, iar fiecare cerere de localizare este taxată cu 0.17 lire. Când cel care plăteşte abonamentul activează serviciul pentru un utilizator (cu alte cuvinte, când începe urmărirea), cel supravegheat primeşte un mesaj prin care este întrebat dacă doreşte să accepte acest serviciu. După aceea nu mai este atenţionat când supraveghetorul se interesează de locaţia lui. Sistemul nu funcţionează când urmăritul are telefonul închis, dar se poate afla locaţia unde a avut ultima dată terminalul pornit.

Dacă MobileLocate va avea succesul scontat, ne putem aştepta la lansarea unor servicii de genul WifeLocate sau HusbandLocate?

Chat multilingv

TRADUCERE IN TIMP REAL

Comunicarea între persoane care vorbesc limbi diferite prin intermediul unor aparate care să realizeze traducerea în timp real nu mai este doar un subiect ce ţine de domeniul science fiction.

Compania japoneză NEC a construit un dispozitiv mobil care, după spusele reprezentanţilor oficiali, permite persoanelor ce vorbesc limbi diferite să poarte discuţii în timp real fără a cunoaşte limba în care vorbeşte interlocutorul. Aparatul, care urmează să fie lansat în Japonia în câteva luni, este de dimensiunea unui PDA şi, deocamdată, poate realiza traducerea doar din japoneză în engleză şi invers.

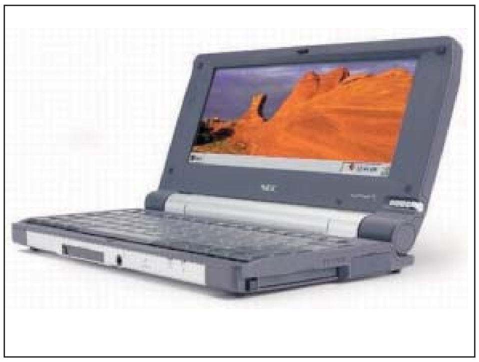
La baza dispozitivului stau trei componente principale: un aşa-numit motor de recunoaştere a vocii, un program software responsabil cu traducerea propriu-zisă şi un sintetizator de voce. Prima etapă a traducerii o constituie recunoaşterea vocii şi conversia cuvintelor în text. Urmează traducerea textului şi în cele din urmă textul rezultat se materializează cu ajutorul sintetizatorului de voce. Întregul proces durează o secundă!

Pentru început, dispozitivul va fi folosit de turiştii care vizitează Japonia. Specialiştii de la NEC susţin că vor lărgi plaja de utilizare a acestuia prin introducerea şi a altor limbi de circulaţie internaţională. În prezent, se lucrează deja la un aparat similar destinat traducerii din japoneză în chineză şi invers. Recunoaşterea şi a altor limbi presupune o perioadă de antrenare a dispozitivului, pentru care este necesară înregistrarea a peste 1000 de voci diferite.

Pentru utilizarea aparatului este necesar un procesor de doar 400MHz. Akitoshi Okumura, responsabil cu dezvoltarea proiectului, susţine că una dintre principalele aplicaţii ale aparatului va fi încorporarea acestuia în telefoanele mobile.

Cea mai mare problemă cu care se confruntă specialiştii care lucrează la dezvoltarea dispozitivului o constituie calitatea audio atât a vocii-sursă care va fi tradusă, cât şi a celei rezultate. Interpretarea corectă a vocii ce urmează a fi tradusă depinde de gradul în care aceasta se aseamănă cu cea memorată, un rol important jucându-l aici zgomotul de fond pe care îl percep microfoanele. Pe de altă parte, calitatea ridicată a vocii care exprimă traducerea presupune un spaţiu mare de stocare.

Un dispozitiv asemănător a fost dezvoltat de curând la Universitatea Carnegie Mellon din Pittsburgh, Statele Unite. Acesta este utilizat de soldaţii americani pentru a comunica mai uşor cu populaţia din ţările arabe.



Telefoane multimedia

Muzica prin GPRS

Un nou serviciu pentru telefoanele mobile compatibile GPRS le va permite utilizatorilor să descarce muzică în format digital de calitate comparabilă cu cea a CD-urilor audio.



Răspunzătoare de acest proiect este compania britanică MMO2. La ora actuală proiectul nu este finalizat, dar aceasta se află deja în tratative cu mari studiouri de înregistrări precum Universal, Warner, BMG, Sony sau EMI. Până în luna decembrie, când acest serviciu va fi lansat, MMO2 speră să poată pune la dispoziția utilizatorilor peste 5000 de melodii. Prețul unei melodii va fi de 1.50£, iar plata se va face odată cu factura telefonică.



Pentru a preveni file-sharing-ul melodiilor descărcate, acestea vor fi criptate astfel încât să poată fi rulate de un singur player audio sau calculator. În momentul în care o anumită melodie este descărcată, aceasta va purta o semnătură unică, iar orice alt player va refuza să o ruleze. Ascultarea melodiilor nu poate fi realizată de pe telefonul mobil în mod normal, ci va necesita un nou tip de player audio dotat cu căști. Nici calculatorul personal nu va putea rula aceste melodii decât după instalarea unui player software special.

Playerele necesare rulării melodiilor (DRM Music Player) vor fi dezvoltate de Siemens, iar fișierele vor fi în formatul MPEG-4 aacPlus care, teoretic, va limita dimensiunea acestora la aproximativ 1MB. Protecția împotriva copierii este dezvoltată de Secure Digital Container, o companie elvețiană, iar descărcarea unei melodii va dura în jur de 90 de secunde.

Specialiștii susțin că această formă de distribuire a muzicii ar putea constitui o nouă șansă pentru marile case de discuri de a-și echilibra balanța tulburată serios de file-sharing-ul atât de popular în prezent.

Flexplay DVD

DVD-URI AUTODESTRUCTIBILE

Dacă obişnuiţi să închiriaţi filme pe DVD sau casete video, ştiţi fără îndoială că orice întârziere se penalizează, acesta fiind motivul lansării DVD-ului Flexplay.



Dacă drumul către magazinul de închiriat filme este de multe ori plăcut, vine şi momentul în care discurile trebuie returnate. Pentru cei mulţi care urăsc acest moment, compania Flexplay Technologies a lansat primul DVD autodestructibil. Practic, din momentul deschiderii carcasei DVD-ului închiriat, cumpărătorul are la dispoziţie 48 de ore până în momentul distrugerii automate a acestuia. În acest răstimp se poate viziona filmul de oricâte ori se doreşte.

Noul concept nu are prea multe în comun cu termenul de închiriere, ci mai mult cu cumpărarea unui produs având termen de valabilitate limitat. Alt avantaj este acela că Flexplay DVD poate fi disponibil prin intermediul oricărei reţele de magazine, nu neapărat prin centre de închiriere.

Tehnologia din spatele Flexplay DVD este foarte simplă: la discul DVD standard s-a adăugat un strat dintr-un material chimic transparent, ce are proprietatea de a reacţiona cu oxigenul din aer. Astfel, în momentul deschiderii pachetului ermetic în care se găseşte discul începe procesul de reacţie dintre oxigen şi stratul superficial al discului. După 48 de ore de la începutul interacţiunii, stratul devine opac, împiedicând trecerea undei laser de citire către stratul cu date al Flexplay DVD. În acest moment discul este inutilizabil.

Proporţiile amestecului chimic din care este realizat stratul superficial al discului permit obţinerea unei perioade mai lungi sau mai scurte între momentul deschiderii pachetului şi cel în care discul devine inutilizabil, prin controlarea vitezei reacţiei chimice cu oxigenul. Dacă nu este desfăcut, pachetul are o valabilitate de aproximativ un an.

Primul film ce va fi disponibil spre închiriere pe discuri Flexplay DVD este NOEL, ce urmează a fi lansat în preajma sărbătorilor de iarnă, când vânzările înregistrează creşteri spectaculoase. Succesul tehnologiei depinde în principal de preţul pe care îl are de plătit utilizatorul, ce, conform declaraţiilor producătorului, se va situa la acelaşi nivel cu cel al unei închirieri normale.

Pentru a-i mulţumi pe ecologi, discurile Flexplay sunt complet reciclabile şi corespund standardelor EPA în vigoare.

ATI R520

SM3.0 PENTRU RADEON

Programat pentru lansare în prima jumătate a anului 2005, R520 este primul chip ATI ce va implementa funcţiile Shader Model 3.0 şi va folosi procesul tehnologic de 0.09 microni.

Probabil foarte mulţi au fost uimiţi de decizia ATI de a nu implementa funcţiile Shader Model 3.0 în seria X800, care, după părerea unora, va trage în jos producătorul canadian în faţa principalului concurent, NVIDIA, al cărui GeForce 6800 (NV40) avea avansul tehnologic. Totuşi, lucrurile nu stau chiar aşa, momentan singurul joc de pe piaţă ce suportă Shader Model 3.0 fiind Far Cry, alte titluri urmând a fi lansate la începutul anului viitor, adică în acelaşi timp cu ATI R520, ce va folosi o arhitectură diferită de actualul X800 (R420). Pentru a uşura aşteptarea, ATI va lansa de sărbători R480, o variantă cu frecvenţe de funcţionare mai ridicate ca ale lui R420.

Numele de cod al lui R520 este Fudo, care în limba arabă înseamnă "inimă"; care va fi proiectat de aceeaşi echipă responsabilă de succesul de acum doi ani pe care ATI l-a înregistrat prin lansarea lui R300 (Radeon 9700). Din punct de vedere arhitectural, vor fi implementate mai multe optimizări, precum flow-control, ce va elimina unele penalizări de performanţă generate de codul Pixel Shader versiunea 3.0 faţă de 2.0. Din punctul de vedere al arhitecturii memoriei, este foarte posibil ca R520 să utilizeze module GDDR4, arhitectură construită pe acelaşi principiu cu GDDR3, permiţând astfel atingerea unor frecvenţe de 1.4GHz (2.8GHz efectivi).

Viitoarea consolă box 2 aproape sigur va folosi un chip derivat din R520, dotat cu 48 de unităţi aritmetice logice, ce vor fi capabile să ruleze 64 de fire de execuţie simultane în grupuri de 64 de vertecşi per pixel. Aceste unităţi aritmetice vor fi asignate automat către procesarea vertecşilor sau pixelilor, în funcţie de necesitate. Ca nivel de performanţă, ne putem aştepta la o capacitate de procesare de aproximativ 48 de milioane de instrucţiuni shader pe secundă.



Sony VAIO VGN-U750P

NOTEBOOK SAU PDA?

Sony a lansat în SUA un dispozitiv mobil care nu poate fi catalogat în nici o categorie cunoscută: notebook, PDA sau tablet PC. Este oare Sony VAIO VGN-U750P computerul viitorului?



Cerințele noastre pentru un sistem notebook sunt foarte clare: dimensiuni cât mai mici, autonomie mare, ergonomie, putere suficientă pentru aplicațiile de tip office. Un PDA trebuie să fie cât mai puternic pentru a rula aplicații multimedia, să aibă rezoluție mare și să ofere o modalitate cât mai convenabilă de introducere a datelor. Sony a combinat aceste caracteristici într-un hibrid numit VAIO VGN-U750P. Acest dispozitiv a fost lansat mai înainte în Japonia și de curând în SUA, și ar putea fi, în opinia noastră, pasul următor în evoluția calculatoarelor mobile.

Sony VAIO VGN-U750P are dimensiuni apropiate de cele ale unui PDA (167×108×26mm), dar nu este îngrădit de restricțiile specifice acestor dispozitive. Prin urmare, Sony VAIO VGN-U750P poate rula Microsoft Windows XP Professional și toate aplicațiile compatibile cu acest sistem de operare. Procesorul care stă la baza portabilului este Intel Pentium M UltraLow Voltage 733 (1.10GHz, 2MB L2 cache). Ecranul LCD este de tip Touch Panel Hybrid și beneficiază de tehnologia XBRITE. Pentru utilizatorii care nu se împacă foarte bine cu scrisul pe ecranul LCD, Sony a pus la dispoziție o tastatură pliabilă, ergonomică și foarte ușor de transportat.

Detalii tehnice

	Sony VAIO VGN-U750P
Procesor	Intel Pentium M 1.10GHz
FSB	400MHz
Chipset	Intel 855GM
Wireless LAN	IEEE 802.11b/g
LCD	5.0” SVGA
Rezoluție maximă	800x600
Harddisk	20GB
Memorie RAM	512MB
Placă video	Intel 855GM Integrated Graphics 64MB
USB 2.0	1
Baterie	Lithium-Ion
Autonomie	3 ore
Unitate optică	Nu
Dimensiuni	167×108×26mm
Greutate	550g



Partea de stocare este asigurată de un harddisk de 20GB, însă nu avem la dispoziție nici o unitate optică internă. Pentru instalare sau back-up putem folosi o unitate optică externă (se achiziționează separat). Din punctul de vedere al conectivității, Sony VAIO VGN-U750P este dotat cu modul wireless integrat IEEE 802.11b/g și placă de rețea 10BASE-T/100BASE-TX.

Singurul punct negativ pe care l-am găsit este prețul de aproximativ 2000$. Dacă ar scădea sub 1000$, am putea spune cu certitudine că Sony a găsit rețeta pentru computerul mobil al viitorului.

REPORTAJ IN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Colaborare între Intel Corporation şi ASE

Academia de Studii Economice din Bucureşti şi Intel Corporation au anunţat pe data de 4 noiembrie 2004 deschiderea "ASE Wi-Fi Zone". Acesta reprezintă primul hot-spot wireless dintr-o universitate din România, în urma unei donaţii de echipament Wi-Fi realizate de Intel Corporation. Hot-spot-ul constă în două zone wireless, dintre care una acoperă rectoratul, iar cealaltă, sala de lectură a Facultăţii de Cibernetică. Datorită acestei donaţii, studenţii şi profesorii Academiei de Studii Economice vor avea acces wireless gratuit la reţeaua universităţii şi la Internet. Ca urmare, vor putea beneficia de acces sporit la informaţie, indiferent unde s-ar afla în interiorul zonei Wi-Fi, câştigând astfel mai multă flexibilitate în utilizarea PC-ului şi în comunicarea în timp real prin e-mail şi Internet. "Această donaţie face parte dintr-un proiect mai amplu pe care am decis să îl dezvoltăm în colaborare cu Academia de Studii Economice. Primul pas a fost realizat în urmă cu o lună, când am donat Laboratorul de Comunicare studenţilor şi profesorilor Facultăţii de Cibernetică. Astăzi suntem încântaţi să anunţăm, alături de Academia de Studii Economice, lansarea primului hot-spot Wi-Fi public dintr-o universitate din România. Suntem convinşi că acesta este un pas înainte, foarte important, pentru modul în care trăiesc şi învaţă în prezent studenţii români, pentru a deveni specialiştii zilei de mâine", a declarat Klaus Wehler, Emerging Market Expansion Manager Intel EMEA.

www.intel.com



13 soluţii HP destinate mediului de afaceri

Pe data de 29 octombrie, HP a organizat un eveniment cu prilejul căruia a anunţat lansarea unor noi soluţii de imprimare destinate mediului de afaceri. Firmele mici şi mijlocii, dar şi marile corporaţii au acum de ales între 13 noi platforme de imprimare alb-negru şi color, soluţii de videoproiecţie şi accesorii avansate de conectivitate şi mobilitate în reţea. Noua gamă de produse HP oferă clienţilor performanţe unice pe piaţa de profil a momentului: cea mai rapidă imprimantă laser monocrom A4, precum şi cea mai accesibilă imprimantă laser color cu peste 15ppm în modul color; primul server de imprimare de tip Gigabit din industria imprimării de tip office; noi specificaţii de securitate avansată la transferul datelor în reţea; în plus, noi opţiuni de conectivitate şi configurare, incluzând imprimarea mobilă de tip wireless sau chiar imprimarea fără driver specializat. "Cu noile imprimante lansate astăzi, HP stabileşte un nou record de performanţă în industria imprimării de tip office, ridicând ştacheta în ce priveşte viteza şi fiabilitatea", a afirmat Cristian Gîlmeanu, director de produse periferice de business la HP România. "Inovaţiile tehnologice au fost înglobate fără costuri suplimentare în noile produse. Ne dorim ca acest plus de valoare să se reflecte în creşterea satisfacţiei cumpărătorilor de imprimante HP şi, de ce nu, în rezultate superioare ale afacerii lor", a adăugat Cristian Gîlmeanu.



www.hp.com.ro

Conferinţă Logitech în România

Logitech a organizat pe data de 12 octombrie prima conferinţă în România. Scopul principal al acestei întâlniri cu presa a fost dezvăluirea planurilor sale referitoare la piaţa românească. Au fost prezentate totodată cele mai noi produse ale companiei. Înfiinţată în anul 1981, Logitech proiectează, produce şi comercializează componente periferice pentru calculator ce permit utilizatorilor să lucreze, să se joace şi să comunice eficient în lumea digitală. În ultimii ani, Logitech şi-a lărgit oferta de produse şi a crescut prezenţa sa pe sectorul de retail. Astăzi, divizia de retail Logitech aduce mai mult de 80% din profit. Pentru a oferi pieţei o tot mai largă varietate din cele mai bune produse, Logitech şi-a suplimentat puterea de producţie internă cu produse adiţionale şi tehnologii printr-o combinaţie de achiziţii strategice şi parteneriate în industrie. "Logitech este un brand foarte dinamic a cărui notorietate în România creşte rapid. Aşteptăm o continuare a creşterii cu 25% anual şi o extindere a categoriilor de produse comercializate. Vrem să comercializăm produse din toate categoriile, punând accent pe produsele premium. Intenţionăm să extindem comercializarea produselor premium nu numai pentru PC, ci şi a celor destinate consolelor de jocuri. De asemenea, ne vom axa şi pe promovarea accesoriilor pentru telefoanele mobile, dar şi pe telecomenzi inteligente", a afirmat Teodora Bernarello, Channel Marketing&PR – SEER la Logitech.

www.logitech.com

Un nou magazin Diverta



Diverta a deschis vineri, 29 octombrie, un nou magazin în cadrul complexului comercial Plaza România situat pe Bulevardul Timișoara nr. 26. Acesta este cel mai mare magazin media din țară, beneficiind de o suprafață de peste 3000mp și având 60 de angajați. Diverta Plaza este situat la primul nivel al complexului comercial și este structurat pe zone, în funcție de gama de produse comercializate: carte, IT&C, muzică și film, închirieri video, instrumente de scris de lux, birotică și papetărie, print&copy shop, centru de preluări comenzi pentru formulare fiscale, reviste, GSM. Magazinul are un concept cu totul nou, beneficiind de o cafenea cu 70 de locuri, unde clienții pot studia oferta Diverta savurând o cafea sau o băutură răcoritoare. De asemenea, noul concept include și o sală de audiții pentru muzică clasică. Investiția se ridică la 2.000.000€, previziunile pentru anul 2005 indicând un volum de vânzări de peste 4.000.000€.

www.dol.ro

Valoarea oferită clienților de platforma Microsoft



În cadrul unei conferințe de presă susținute de Ashim Pal, Senior Director - Microsoft EMEA Platform Strategy Group, și Dan Bulucea, Platform Strategy Manager - Microsoft Eastern Europe, au fost prezentate studii comparative ale platformei Microsoft cu Linux și Unix. În urmă cu aproape un an, o echipă Microsoft, condusă de Martin Taylor, General Manager, a fost creată pentru realizarea unei consilieri mai eficiente a clienților în legătură cu evaluarea produselor Microsoft în comparație cu alternative precum Linux sau Unix. Această echipă a lucrat împreună cu câteva echipe de top în analiză și consultanță, care au redactat rapoarte independente asupra cheltuielilor de achiziție, costului total de întreținere al securității și administrării. Unele studii au fost angajate de Microsoft, în timp ce altele au fost inițiate și finanțate de analiști. În fiecare caz, metodologia de cercetare, rezultatele și concluziile au fost considerate ca fiind domeniul principal asupra căruia s-au concentrat analiștii companiilor. Aceste rezultate, alături de exemple de clienți care au optat pentru platforma Windows și beneficiile obținute în urma acestei decizii, sunt publicate pe site-ul www.microsoft.com /getthefacts. Varianta localizată a acestei pagini o puteți accesa la adresa: www.microsoft.com/romania/servere /getthefacts.mspx.

www.microsoft.com/romania

ProCA România și INFOSEC

INFOSEC, producător francez de echipamente destinate securității electrice, a decis să-și întărească poziția pe piața românească prin parteneriatul semnat cu ProCA România. INFOSEC este prezent cu produsele sale în toată lumea, cu succese deosebite pe piețele din America de Nord și de Sud, Asia, dar și în toate țările din Uniunea Europeană. INFOSEC s-a focalizat pe oferirea de produse de calitate la prețuri competitive, cu garanții de doi sau trei ani. Prin semnarea contractului cu INFOSEC Communication, ProCA România oferă partenerilor săi o gamă completă de echipamente de protecție a rețelei, adresându-se tuturor categoriilor de utilizatori: home, office sau corporate, IT, industrie sau aplicații militare, prin produse de o calitate deosebită, fabricate în Comunitatea Europeană, respectând normele de calitate ISO 9001. Este de menționat că toate aceste produse au certificare EUR1. INFOSEC se bazează pe proiectele realizate de propriile departamente de proiectare și produce echipamente de protecție pentru PC-uri, minisisteme, servere, stații grafice, rețele de calculatoare sau pentru orice ansamblu care necesită alimentare protejată și stabilă.

www.proca.ro

Mini Power Minder

USB-ul care taie curentul

După ce ai oprit computerul, nu uita să oprești și imprimanta, scanner-ul și tunerul TV extern! După o perioadă de timp ți-ai dori ca și perifericele să știe să se



oprească și să pornească singure odată cu computerul. Dar cum să faci asta? Mini Power Minder este la prima vedere un simplu prelungitor, însă, conectat pe portul USB, acesta va detecta momentul când computerul este pornit sau când este oprit. În consecință, va opri sau va porni alimentarea perifericelor în funcție de starea computerului. Chiar dacă la prima vedere pare complicat, tehnologia care stă la baza dispozitivului Mini Power Minder este foarte simplă, iar prețul este pe măsură: 16$.



TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Sushi Disk

Mancare japoneza cu memorie

De-a lungul timpului am testat în laboratorul hardware XtremPC diverse modele de memorii flash pe USB, unele cu aspect standard, altele având forme surprinzătoare. Compania japoneză Solid Alliance ne-a surprins prin lansarea unor memorii flash cu aspect de mâncare. Mai exact în formă de sushi. Toate modelele au interfață USB 2.0 și capacități între 32MB și 256MB. Pentru ca designul să fie cât mai exact, s-a apelat la o firmă care se ocupă cu realizarea de imitații din plastic pentru mâncare. Arată atât de natural încât sper ca nimeni să nu încurce porția de sushi cu memoria flash pe USB.





Voltaic backpack

Rucsacul solar

Ești de două zile pe vârful muntelui și telefonul mobil deja nu mai are baterie? Nici PDA-ul nu se simte prea bine din punct de vedere energetic, iar bateria iPod-ului s-a terminat încă din prima zi. Dacă aveai cu tine rucsacul solar aceste probleme s-ar fi rezolvat foarte ușor, deoarece Voltaic backpack dispune de celule solare care încarcă o baterie internă de 4W. Bateria de tip Lithium-Ion este suficient de puternică pentru a alimenta gadget-uri de tip telefoane mobile, aparate foto digitale, GPS, PDA sau playere mp3. Din păcate, notebook-ul are cerințe mai mari decât poate furniza rucsacul solar. Prețul acestui interesant accesoriu este de 229$.


SAMSUNG
DigitAll belive
Innovative Design catches your eyes!
With the exceptional image quality of Samsung LCD Monitors
Magic Contrast 1000:1 • Fastest Response Time 12 ms (720B) • Wide viewing Angle 178° • Magic Tune • Magic Bright • Magic Stand
SyncMaster 720B/720T
The Samsung TFT Monitor
www.samsungelectronics.ro
DECK Computers
DECK COMPUTERS
DECK Computers Intl. S.A. tel:021-43.43.400 www.deck.ro
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania
next design

"Napa" este numele de cod pentru următoarea generaţie de platforme destinate notebook-urilor

În dialog cu Intel Corporation despre sistemele notebook



Anand Chandrasekher
Vice President
General Manager
Mobile Platforms Group
Intel Corporation

XPC: Intel a prezentat de curând un procesor dual core destinat sistemelor notebook. Acest lucru înseamnă că tehnologia actuală nu mai permite noi creşteri ale frecvenţei?
A.C.: Frecvenţa de lucru a procesoarelor, megahertzii, nu mai reprezintă singurul fapt care contează în creşterea performanţei şi nici o soluţie în anticiparea evoluţiei modului de folosire a PC-urilor (Paul Otellini a vorbit despre "lucrurile de dincolo de MHz" încă de la evenimentul IDF din anul 2001). Asta este explicaţia faptului că Intel va continua să crească performanţele computerelor prin oferirea unor îmbunătăţiri ale platformei, cum ar fi tehnologia Hyper-Threading, mai multă memorie cache, FSB ridicat, PCI Express, wireless sau sunet surround.

XPC: Care va fi rolul sistemelor notebook în viziunea Digital Home?
A.C.: În viziunea Intel asupra conceptului de casă digitală, sistemele notebook vor oferi utilizatorilor posibilitatea accesării informaţiilor digitale oriunde, oricând în casă, în jurul ei sau în deplasare. Prin interacţiunea cu alte dispozitive (cum ar fi un PC multimedia), utilizatorii pot rula filme, programe TV, muzică sau jocuri multiplayer direct pe notebook. De exemplu, în viziunea Intel asupra casei digitale, un utilizator poate transfera wireless fişiere multimedia către orice dispozitiv compatibil. Sau, atunci când utilizatorul este plecat, folosind conexiunea Internet wireless, să poată programa calculatorul multimedia de acasă pentru a înregistra emisiunea favorită.

XPC: Vor înlocui notebook-urile în viitorul apropiat sistemele desktop?
A.C.: Potrivit previziunilor Gartner, din 2001 segmentul de piaţă al notebook-urilor a crescut de la 25 de milioane la aproximativ 47 de milioane de unităţi în acest an. IDC a anunţat în iunie anul acesta 40%. Credem că vânzările de sisteme portabile vor continua să crească, dar mereu vor exista utilizatori care vor prefera sistemele de tip desktop.

XPC: Ce este mai important pentru utilizatorul anului 2004 când achiziţionează un notebook: conectarea wireless, autonomia, performanţa sau dimensiunile cât mai mici? Dar în 2006?
A.C.: Toate cele patru caracteristici sunt importante şi vor juca un rol important şi în viitor. Intel va continua să îmbunătăţească toţi aceşti factori pentru a oferi utilizatorilor cea mai bună performanţă atunci când aceştia folosesc platforme mobile.

XPC: Care sunt avantajele platformei Sonoma? Care sunt diferenţele dintre Centrino şi Sonoma?
A.C.: Sonoma este viitoarea platformă Intel a tehnologiei Centrino. Sonoma include un nou procesor Pentium M cu FSB 533; o nouă componentă wireless (Intel PRO/Wireless 802.11a/b/g Wi-Fi) ce oferă criptare hardware AES şi Bluetooth Co-existence II (tehnologie ce elimină interferenţele între 802.11b şi Bluetooth); un nou chipset numit "Alviso" ce suportă până la 2GB memorie DDR2, patru porturi PCI Express, opt porturi USB 2.0, High Definition Audio şi TV-Out.

XPC: Ce este platforma "Napa"? Când va fi lansată această platformă?
A.C.: "Napa" este numele de cod pentru următoarea generaţie de platforme destinate notebook-urilor. "Napa" va conţine un procesor dual core realizat în tehnologia de 65 nanometri şi care poartă numele de cod "Yonah". "Napa" va conţine o nouă interfaţă grafică ce poartă numele de cod "Calistoga" şi o nouă soluţie wireless denumită "Golan". "Napa" va fi lansată după "Sonoma", platformă care este programată pentru începutul anului viitor.

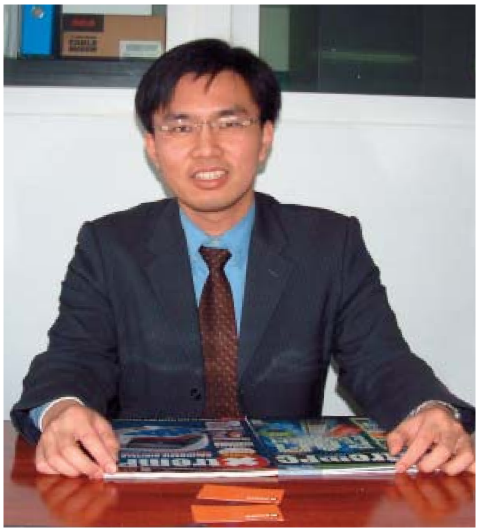
> "Frecvenţa de lucru a procesoarelor, megahertzii, nu mai reprezintă singurul fapt care contează în creşterea performanţei şi nici o soluţie în anticiparea evoluţiei modului de folosire a PC-urilor."

XPC: Cum putem creşte securitatea conexiunilor wireless?
A.C.: În prezent există opţiuni foarte bune de securitate. Utilizatorii obişnuiţi şi managerii IT ar trebui să seteze cel mai înalt grad de securitate posibil. Standardul IEEE 802.11i oferă un nivel de securitate destinat companiilor, în timp ce utilizatorii obişnuiţi pot folosi o combinaţie de WPA şi WEP.

XPC: Ce este Intel High Definition Audio? Va fi o soluţie mai performantă decât NVIDIA SoundStorm sau decât o placă audio dedicată, cum ar fi Creative Audigy 2?
A.C.: Intel High Definition Audio este o tehnologie introdusă în chipset-urile i915 şi i925X pentru a oferi un sunet de calitate foarte bună. Tehnologia suportă foarte multe formate audio şi 7.1 surround.

ASUS se pregăteşte de lansarea unui dispozitiv multifuncţional numit M303

În dialog cu ASUSTeK COMPUTER INC. despre dispozitivele mobile



Jeremin Hsieh
Sales Manager for Eastern Europe
ASUSTeK COMPUTER INC.

XPC: Din ce constă gama de produse mobile ASUS?
J.H.: ASUS oferă o gamă largă de notebook-uri şi PDA-uri. Seria L5GX este o soluţie puternică all-in-one menită a înlocui cu succes un PC desktop. Seriile M67R, A4K şi A2D/Dc sunt cele mai bune notebook-uri multimedia din punctul de vedere al valorii primite de cumpărător. Seriile A2S, A2G, A4G şi L5DF sunt modele multimedia mainstream, iar seriile M67NE şi W1 sunt notebook-urile noastre cele mai performante. Seriile A3L, A2H, A2T şi M2C au cel mai bun raport preţ/performanţă şi satisfac nevoile computaţionale de bază. Seriile A4L, A3N şi M3N sunt proiectate pentru utilizatorii profesionişti care au nevoie de putere de procesare, iar M68R şi M68NE oferă performanţă de top. Pentru cei ce călătoresc frecvent, M5N şi S5N sunt notebook-uri ultrauşoare, cu dimensiuni reduse.

XPC: Care sunt caracteristicile care diferenţiază PDA-urile ASUS de produsele competitorilor?
J.H.: ASUS MyPal A730 Pocket PC face parte din noua generaţie de PDA-uri. Utilizează cel mai puternic procesor Intel PXA270 la 530MHz, care este suficient de rapid pentru funcţii multimedia, şi alte sarcini ce necesită putere de procesare mare. Ecranul de 3.7" cu 65.536 culori foloseşte un panou Brilliant Transflective TFT LCD, cu rezoluţia maximă de 640x480 pixeli, şi permite afişarea unei cantităţi mai mari de informaţie decât pe PDA-urile cu ecrane QVGA (320x240 pixeli). Folosind un senzor de 1.3 megapixeli, MyPal A730 este şi cameră digitală. MyPal A730 mai încorporează şi funcţiile unui multimedia entertainment center prin intermediul microfonului şi al difuzoarelor ce permit înregistrarea şi redarea fişierelor mp3. Pentru o conectivitate facilă, MyPal A730 este dotat cu conexiuni IrDa şi Bluetooth.

XPC: Ce noi modele de notebook-uri are intenţia ASUS să lanseze în viitorul apropiat? Ne puteţi spune care vor fi noile funcţii integrate?
J.H.: ASUS plănuieşte să lanseze seria V6 în primul trimestru al anului viitor. Seria V6 va folosi cea mai nouă platformă Intel Alviso şi va utiliza un controller grafic pe magistrală PCI Express. V6 va fi cel mai subţire şi uşor notebook cu ecran de 15".

XPC: Ce ne puteţi spune despre mini PC-ul S-presso?
J.H.: S-presso este compatibil cu procesoarele Intel Prescott la 3.4GHz şi mai puternice, oferind multitasking eficient şi putere de procesare robustă în orice condiţii. Prin intermediul panoului frontal, sensibil la atingere, volumul sistemului, redarea CD/DVD, schimbarea canalelor TV sau a staţiilor radio pot fi efectuate fără a folosi tastatura. Designul screwless permite asamblarea PC-ului într-un timp foarte scăzut, fără a avea nevoie de şurubelniţă.

XPC: Ce caracteristică a unui notebook este cea mai importantă pentru un utilizator: autonomia bateriei, rezoluţia ecranului, capacitatea de stocare sau preţul de achiziţie?
J.H.: Conform studiului Forrester Technographics Consumer Research, utilizatorul este preocupat în principal de autonomia bateriei şi apoi de capacitatea de stocare, mărimea ecranului şi rezoluţia acestuia. ASUS Power4Gear+ este o tehnologie unică de management al consumului, permiţându-i utilizatorului să extindă durata de viaţă a bateriei.

XPC: Care este poziţia ASUS pe piaţă, comparativ cu principalii competitori, în prezent faţă de acum doi ani pe plan internaţional şi în România?
J.H.: ASUS şi-a concentrat întotdeauna eforturile spre oferirea celei mai bune calităţi şi celui mai bun service de pe piaţă. Competiţia este strânsă, dar ASUS câştigă recunoaşterea din partea utilizatorilor la nivel internaţional pentru eforturile continue de a oferi cea mai bună calitate şi cel mai bun service din lume. În Europa, ASUS s-a situat în "Top 10" în ultimii doi ani. În Europa de Est, ASUS a fost întotdeauna printre primele cinci companii. Despre România putem spune că am crescut de peste 10 ori în ultimii doi ani şi credem că ne situăm printre primele trei companii, exceptând mediul corporaţional. Cei mai mari concurenţi ASUS în România sunt HP şi Toshiba.

XPC: Care este cel mai puternic concurent în segmentul notebook-urilor şi al PDA-urilor?
J.H.: HP este concurentul nostru cel mai puternic în ambele segmente.

XPC: În această lună am fost martorii lansării primului PC de buzunar de la OQO. Intenţionaţi ca în viitorul apropiat să oferiţi astfel de produse şi, dacă da, ce veţi adăuga faţă de competiţie?
J.H.: Pentru moment nu intenţionăm să lansăm astfel de produse, însă, în funcţie de cerinţele utilizatorilor, această situaţie se poate schimba.

XPC: Are de gând ASUS să ofere pe viitor modele de notebook-uri superuşoare destinate exclusiv mediului de afaceri?
J.H.: Seriile S200 şi S300 sunt în acest moment modelele noastre cu cele mai reduse dimensiuni. S200 are doar 225x152x27.8mm şi o greutate de 0.95kg şi utilizează o unitate optică externă. S300 are unitate optică integrată, dimensiunile de 235x177x31.5mm şi greutatea de aproximativ 1.28kg. Din păcate, acesta este disponibil doar în Rusia.

XPC: Este Athlon 64 un procesor bun pentru notebook-uri? Veţi folosi acest procesor în notebook-urile ASUS?
J.H.: AMD Athlon 64 este cel mai avansat procesor pentru aplicaţii mobile, oferind un nivel neatins al performanţei pentru aplicaţii software pretenţioase. Seriile A4D şi A4K folosesc acest procesor.

XPC: Ce aveţi de gând să adăugaţi viitoarelor generaţii de PDA-uri ASUS?
J.H.: Vom adăuga funcţionalitatea unui smartphone şi vom integra un sistem GPS de poziţionare globală.

XPC: Intenţionaţi să oferiţi un smartphone deoarece acest tip de produse este foarte popular printre oamenii de afaceri?
J.H.: ASUS se pregăteşte de lansarea unui dispozitiv multifuncţional numit M303. Este vorba de un telefon mobil tri-band, cameră digitală de 1.3 megapixeli, reportofon, player mp3, minidisc de stocare, player video portabil şi PIM (Personal Information Management), toate în acelaşi dispozitiv compact şi uşor.

XPC: Credeţi că utilizatorii sunt încă interesaţi de mini PC-uri şi cum vedeţi această piaţă în anii care vor urma?
J.H.: Credem că oamenii sunt încă interesaţi de mini PC-uri, iar numărul acestor dispozitive va creşte împreună cu extinderea pieţei, dar este puţin probabil ca astfel cota de piaţă să înregistreze o schimbare dramatică.


FCB
OLYMPUS
Your Vision, Our Future
μ-mini DIGITAL în 6 culori incitante.
Cu 4.0 milioane pixeli, zoom optic 2x şi monitor LCD mare.
www.mgt.ro/olympus/

hardware

024 **Ultima oră**
Noutăţile care merită toată atenţia

030 **Evoluţia formei**
De toate mărimile

032 **Test comparativ plăci de bază**
De la CPU la socket

042 **Test comparativ procesoare**
Creiere fierbinţi

052 **Laborator**
În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi produse

066 **Hard mail**
Te ajutăm să scapi de problemele tehnice

068 **Topuri**
Locul unde poţi alege un produs cu adevărat de top

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază Socket A / Socket 478:
CPU - Athlon XP 3200+ / Pentium 4 3.2E
Memorie - 2x256MB Corsair 3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - GeCube Radeon 9800 Pro 128MB
Sursă - Antec SmartPower 400W

Plăci video:
CPU - Pentium 4 3.2E
Placă de bază - ABIT IC7-G
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 40GB
Sursă - Antec SmartPower 400W

HP IPAQ POCKET PC H6340





HP iPAQ Pocket PC h6340 este un PDA care integrează şi funcţii de telefon mobil. Posibilităţile de interconectare şi performanţele bune din testele noastre i-au adus titlul de "Produsul lunii".



Ionuţ Alexandru Popa

Jocurile celor puternici

Atunci când eşti în frunte poţi face multe pentru a-ţi păstra poziţia.

Să fii o megacompanie îţi oferă posibilitatea impunerii ideilor şi produselor proprii fără a încălca legile antimonopol într-o manieră mai mult sau mai puţin elegantă. Exemple despre astfel de practici avem prea multe, pentru care, oricât de mult spaţiu am avea la dispoziţie, ne-ar fi imposibil să le epuizăm. În industia IT cel mai cunoscut exemplu este probabil cel legat de includerea de către Microsoft a browser-ului Internet Explorer în sistemul de operare Windows, ceea ce a avut ca efect imediat îngenuncherea principalului concurent, Netscape.

Totuşi, majoritatea companiilor folosesc metode subtile, precum înţelegeri cu alte companii puternice, ale căror efecte ies la iveală când este deja prea târziu. Un astfel de caz este relaţia dintre producătorul Intel şi integratorul de sisteme Dell, acesta din urmă neavând în oferta sa nici un model desktop, workstation sau server bazat pe procesoare AMD. În ciuda articolelor din presă şi a cererii exprimate de clienţi, Dell nu şi-a adăugat încă în ofertă aceste produse, deşi a promis în multe rânduri că va face acest lucru.

În ciuda acestui fapt, principalul concurent al lui Intel, AMD, atrage şi mai mulţi utilizatori către procesoarele sale Athlon 64, datorită suportului pentru instrucţiunile pe 64 biţi, nivelului ridicat al performanţei şi, nu în ultimul rând, chipset-urilor cu suport pentru două magistrale PCI Express x16, ce permit conectarea în mod SLI a două plăci video NVIDIA, rezultând creşteri semnificative de performanţă.

În aceste condiţii, nu uimeşte pe nimeni înţelegerea de licenţiere a specificaţiilor chipset-urilor Pentium 4 de către Intel pentru NVIDIA. Prin aceasta, amândouă părţile sunt mulţumite: Intel are atuul performanţei datorită SLI, iar NVIDIA elimină exclusivitatea concurentului ATI, care are în acest moment singurul chipset Pentium 4 cu suport pentru două plăci video.

Şi ca totul să fie perfect, se zvoneşte că înţelegerea este de fapt o licenţiere reciprocă, adică NVIDIA nu va trebui să plătească taxe lui Intel pentru fiecare placă de bază cu chipset nForce pentru Pentium 4. Din nou, avantajele sunt reciproce: un preţ scăzut al plăcilor NVIDIA în faţa competitorilor SiS, VIA şi ULi, iar pentru Intel un chipset foarte performant ca rezultat al strânsei colaborări.

Un alt subiect de critică la adresa gigantului Intel îl constituie anunţul din aceeaşi perioadă conform căruia a fost întreruptă livrarea procesoarelor Pentium 4 construite în procesul tehnologic de 0.13 microni, adică nucleul Northwood. În urmă acestei situaţii utilizatorii sunt cei care au de pierdut, deoarece linia de modele disponibile acum este bazată pe procesoare cu nucleu Prescott, caracterizate printr-un consum extrem de ridicat de energie şi temperaturi de funcţionare neegalate de nici un produs concurent.

Dată fiind această situaţie, nu putem decât să ne bucurăm de trecerea cu succes a procesoarelor AMD Athlon 64 pe procesul tehnologic de 0.09 microni, fapt ce permite atingerea de frecvenţe de funcţionare mai mari, în paralel cu reducerea costurilor de fabricaţie. ATI este, de asemenea, la un pas de lansarea noii generaţii de plăci video Radeon X850, ce este aşteptată pe rafturile magazinelor de specialitate în primele zile ale anului 2005. În aceste condiţii, singurul lucru prin care Intel poate convinge utilizatorii este oferirea de produse competitive ca preţ şi performanţă, succesul platformei LGA775 nefiind cel scontat, dacă ar fi să ne luăm după statisticile firmelor de specialitate.

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

Pe scurt

Schimbarea nomenclaturii pentru viitoarele procesoare AMD
Pentru mulţi utilizatori entuziaşti litera "K" este atribuită instinctiv procesoarelor AMD, în acelaşi fel în care litera "P" vine de la Pentium-ul Intel. Astfel, pare surprinzătoare decizia AMD de a renunţa pe viitor la denumirea în acest fel a procesoarelor proprii. Hotărârea a fost luată ca urmare a încercării AMD de a aborda mai multe pieţe, ce se concretizează prin împărţirea echipelor de lucru în funcţie de segmentul căruia i se adresează: server, desktop, notebook, low-power notebook şi bunuri de larg consum. Anul viitor vor fi lansate primele procesoare dual core pentru segmentele desktop, server şi notebook-uri, ce vor avea o nouă nomenclatură, nu K9, cum fusese anunţat până în acest moment.
www.amd.com

Intel Pentium 4 570J
Ultimul procesor Pentium 4 bazat pe primul nucleu Prescott se numeşte 570J şi funcţionează la 3.8GHz. Faţă de ceilalţi membri ai seriei 500, 570J aduce NX bit şi EIST (Enhanced Intel Speed Step) pentru a optimiza consumul de curent în LOAD. Pe viitor aceste funcţii vor fi implementate şi de variantele cu frecvenţe de tact mai scăzute.
www.intel.com

Patru chipset-uri PCI Express validate de SiS
PCI SIG, asociaţia care validează tehnologiile magistralelor de comunicaţie, a validat patru chipset-uri PCI Express produse de SiS. Este vorba de 656, 649 pentru Pentium 4 şi 756, respectiv 965 pentru AMD.
www.sis.com.tw

Noi întârzieri pentru plăcile video
Anunţate cu mai multe luni în urmă, plăcile video ATI Radeon X800 All-In-Wonder şi X600 All-In-Wonder nu şi-au făcut apariţia pe piaţă nici până în acest moment. Acest lucru este cu atât mai rău dacă ne gândim că în cel mai scurt timp urmează a fi lansat R480, succesorul seriei X800.
www.ati.com

GIGABYTE GV-N68T256DH ŞI GV-NX66T128D

DOOM 3 Special Edition Bundle

DOOM 3, unul dintre cele mai bune jocuri ale anului, este oferit bundle de producătorul taiwanez Gigabyte cu plăcile sale video cu chipset NVIDIA GeForce 6800 GT şi 6600 GT pe magistralele AGP 8X şi PCI Express. Plăcile mai sunt însoţite de player-ul DVD CyberLink PowerDVD. Designul urmat de Gigabyte este cel recomandat de NVIDIA, cu excepţia sistemelor de răcire. Pentru GV-N68T256DH, Gigabyte a folosit un radiator masiv ce se întinde pe ambele părţi ale PCB-ului, foloseşte un sistem cu două heatpipe-uri şi un ventilator cu LED-uri albastre plasat pe partea posterioară.
www.gigabyte.com.tw



INTEL XEON LOW-VOLTAGE

Consum redus şi instrucţiuni pe 64 biţi



Dacă într-un PC căldura disipată de procesor şi de placa video poate fi eliminată destul de eficient datorită volumului interior al carcasei, într-un server lamelar spaţiul disponibil este foarte mic, iar numărul de procesoare mult mai mare. Noile modele Xeon la 2.8GHz cu FSB la 800MHz, 1MB cache level 2 şi extensii EM64T lansate de Intel au avantajul unui consum redus de energie, de doar 55W, faţă de versiunea normală, ce are nevoie pentru a funcţiona de 74W. Voltajul de funcţionare a scăzut de la 1.29/1.4V la 1.1/1.2V, în funcţie de chip. Aceste valori au fost posibile prin folosirea procesului tehnologic de 0.09 microni.
www.intel.com

SEAGATE POCKET HARD DRIVE

5GB la purtător



Sărbătorile de iarnă sunt un prilej pentru producători să îşi rotunjească veniturile prin creşterea vânzărilor. De aceea, în această perioadă au loc cele mai multe lansări de produse. Seagate atacă segmentul dispozitivelor de stocare mobile prin lansarea lui Pocket Hard Drive, un harddisk de 1 inch ce oferă o capacitate de stocare de 5GB. Foarte important este preţul, care se va situa în jurul valorii de 200$, considerabil mai mic decât cel al unei memorii flash cu aceeaşi capacitate. Conform declaraţiilor Seagate, problemele harddisk-urilor mobile ce cauzează reticenţa utilizatorilor au fost rezolvate: capacitatea, preţul şi siguranţa datelor. Conectarea la PC se face prin intermediul interfeţei USB 2.0, cablul de conectare putând fi pliat în carcasa cu diametrul de 3 inch, în formă de disc. Pe platanele ce se învârt cu o viteză de 3600rpm se pot stoca până la 80 de ore de muzică, 2000 de poze la 5 megapixeli sau 4.5 ore de film.
www.seagate.com

NVIDIA GEFORCE 6800 GO

Implant pentru notebook-uri

Apariția noilor chip-uri grafice cu 16 conducte de randare a micșorat din nou diferența dintre notebook-uri și PC-urile desktop. NVIDIA a redus această diferență din nou prin lansarea lui GeForce 6800 GO, un derivat al lui GeForce 6800, versiunea cu 12 conducte de randare. Pentru producătorii de notebook-uri vor fi disponibile variante cu maxim 256MB de memorie, interfață pe 128 și 256 biți. Foarte important este faptul că GeForce 6800 GO va folosi formatul MXM, ce va permite pe viitor upgrade-ul componentei grafice a unui notebook. GeForce 6800 GO va fi disponibil în două variante principale, în funcție de frecvențele de funcționare: 300/300MHz, respectiv 450/600MHz pentru procesor/memorie, cea rapidă folosind memorie DDR3.

www.nvidia.com

BENQ JOYBOOK 7000

Primul ecran wide de 14"

Aflate de câțiva ani pe piață, modelele de notebook-uri cu ecrane LCD în format wide au ca principală deficiență lățimea prea mare și dimensiunile care nu se încadrează în categoria modelelor superușoare. Celor ce nu doresc să renunțe la posibilitatea vizionării filmelor DVD în formatul lor nativ, dar doresc un notebook mai ușor ce oferă o mai mare mobilitate, BenQ le oferă modelul Joybook 7000, cu ecran LCD wide de 14". La greutatea de 1.95kg contribuie procesorul Intel Pentium M Dothan 725, placa video ATI Radeon 9700 Mobility, memoria DDR333 de 256MB, expandabilă la 2GB. Autonomia de aproximativ 4.5 ore este asigurată de o baterie Li-Ion 6-Cell SBS. Pentru înregistrarea mesajelor vocale, BenQ Joybook 7000 este dotat cu microfon cu funcție de eliminare a zgomotului de fond. Printre aplicațiile livrate împreună cu Joybook 7000 se numără BenQ QMusic, QMedia, QCamera, QMedia Center.

www.benq.com



WESTERN DIGITAL PASSPORT

80GB direct pe USB 2.0



Dacă harddisk-urile externe nu mai sunt de mult timp ceva inedit, nu același lucru putem spune și despre Western Digital Passport. Acesta folosește cel mai nou harddisk Western Digital Scorpio pentru notebook-uri. Cu un form-factor de 2.5", Passport are un buffer intern de 2MB și o viteză de rotație a platanelor de 5400rpm. Timpul de acces specificat de Western Digital este de 12ms. Datorită consumului redus de curent, Passport se alimentează direct prin intermediul cablului USB. Passport este disponibil la capacități de 40 și 80GB. Prețul de vânzare recomandat de producător este de 250$ pentru varianta de 80GB și de 200$ pentru cea de 40GB.

www.westerndigital.com

Pe scurt

Scrierea discurilor dual layer la 8X

Alianţa DVD+RW a prezentat de curând, în cadrul unei demonstraţii tehnice, rezultatele scrierii primelor discuri dual layer la viteza 8X. De asemenea, au fost dezvăluite principiile ce stau la baza realizării acestor medii de stocare. Primele exemplare sunt aşteptate pe piaţă în primul trimestru al anului viitor.

www.dvdrw.com

Replica ATI la SLI

Răspunsul ATI la tehnologia SLI implementată de NVIDIA nu va întârzia să apară anul viitor. Pentru moment nu se cunoaşte numele variantei ATI, însă se ştie că va fi urmată de lansarea unui chipset care va oferi două sloturi PCI Express pentru procesoarele Intel Pentium 4. De asemenea, ATI nu va folosi un modul adiţional pentru conectarea celor două plăci video.

www.ati.com

Chartered va produce Athlon 64

Pentru a-şi mări capacitatea de producţie a procesoarelor Athlon 64, AMD a încheiat un contract cu Chartered, o companie cu facilităţi de producţie din Singapore. Chartered îşi va adapta liniile de fabricaţie pentru a începe producţia procesoarelor AMD la jumătatea anului viitor.

www.amd.com

AMD PERSONAL INTERNET COMMUNICATOR

Iniţiativa 50x15



Pentru a veni în ajutorul înţelegerii titlului, este vorba de iniţiativa AMD de a oferi până în anul 2015 acces la Internet la un preţ convenabil pentru jumătate din populaţia Globului. Această iniţiativă se bazează pe ideea că cel mai bun mod de promovare a unei bune educaţii îl constituie tehnologia. Primul pas pe care l-a făcut AMD în acest sens a fost lansarea Personal Internet Communicator, un PC cu preţ redus, ce va putea pătrunde uşor pe pieţele, în creştere, din India, Mexic, Brazilia, Rusia şi China. Personal Internet Communicator este motorizat de un procesor AMD Geode, 128MB RAM, harddisk Seagate de 10GB, modem, patru porturi USB şi placă de sunet. Sistemul de operare preinstalat este Microsoft Windows CE cu extensii Windows XP instalate. Preţul la care va fi vândut Personal Internet Communicator este de 185$ fără monitor şi 249$ cu monitor.

www.amd.com

CREATIVE ZEN MICRO

Nebunia playerelor mp3 continuă

În ultimele luni s-a înregistrat o creştere ameţitoare a ofertei de playere mp3 cu harddisk, prin înnoirea modelelor de la cei care au făcut popular acest dispozitiv, dar şi prin apariţia unor noi producători, precum Dell. Creative a lansat de curând player-ul Zen Micro, destinat în principal tinerilor. Acesta foloseşte un harddisk cu o capacitate de 5GB şi este oferit într-o paletă de 10 culori, în funcţie de preferinţe. Bateria reîncărcabilă Li-Ion are o autonomie de peste 12 ore, conform declaraţiilor producătorului. Zen Micro are o greutate de doar 108g şi foloseşte pentru vizualizarea informaţiilor un ecran LCD cu rezoluţia de 160x104 pixeli. Formatele audio suportate sunt mp3, WMA şi WAV. Transferul melodiilor se face prin intermediul interfeţei USB 2.0. O facilitate interesantă este aceea de ascultare şi înregistrare a posturilor FM. Zen Micro permite presetarea a 32 de frecvenţe ce pot fi ascultate în orice moment. Pe partea de interfaţă se poate personaliza meniul principal în funcţie de preferinţele fiecăruia.



www.creative.com

MSI K8N NEO4 PLATINUM



Primele apariţii nForce4

Primele variante retail de plăci de bază cu chipset NVIDIA nForce4, destinate procesoarelor AMD, şi-au făcut apariţia pe piaţă. MSI K8N Neo4 Platinum integrează un controller Gigabit LAN ce aduce în premieră un firewall hardware purtând numele de Active Armor şi al doilea controller PCI Express LAN cu o lăţime de bandă maximă de 2.5GB/s. O altă noutate o reprezintă conectorii Serial ATA II, ce permit o rată de transfer maximă pe interfaţă de 3GB/s. Prin folosirea unui controller Silicon Image putem configura o matrice RAID 5.
K8N Neo4 Platinum este livrat cu un card Dual-Net care oferă conectivitate Wi-Fi şi Bluetooth.

www.msi.com.tw

PALM TREO 650

Mai uşor să fii conectat global

În încercarea de a oferi mai multe posibilităţi de conectare oamenilor de afaceri care folosesc dispozitive multifuncţionale, Palm a lansat noul model de smartphone Treo 650. Acesta este disponibil în două modele: dual-band CDMA/1xRTT sau quad-band GSM/GPRS/EDGE. Treo 650 combină funcţionalitatea unui telefon cu un PDA cu ecran color având o rezoluţie de 320x240 pixeli, tastatură QWERTY, memorie nevolatilă, baterie interschimbabilă, conexiune Bluetooth, player mp3 şi cameră foto modificată pentru a creşte calitatea pozelor în condiţii de iluminare scăzută. Camera foto este capabilă şi de captură video. Sistemul de operare folosit este Palm OS. Folosind programul VersaMail, Palm Treo 650 se poate conecta la serverele de e-mail ce rulează Microsoft Exchange Server 2003.

www.palm.com



IOGEAR MINI MOUSE VOLTAGE

Bluetooth doar pentru mouse



Un avantaj al perifericelor fără fir a fost întotdeauna mobilitatea pe care o oferă, în cazul lui IOGEAR Mini Mouse raza de acţiune fiind de 20m. Dacă această distanţă pare inutil de mare, trebuie ţinut cont de faptul că IOGEAR Mini Mouse poate fi folosit şi pentru prezentări. Totul este posibil prin folosirea tehnologiei Bluetooth. IOGEAR livrează un cablu de conectare USB, prin care dispozitivul îşi reîncarcă bateriile. Un buton de pornire/oprire permite creşterea duratei de viaţă a bateriei. Rezoluţia optică a senzorului este de 800dpi. Preţul de achiziţie se situează în jurul valorii de 70$.

www.iogear.com

Pe scurt

Altix 3700 Bx2

Lupta pentru cel mai puternic supercomputer are loc în continuare între marile companii, de data aceasta SGI având câştig de cauză, deoarece printr-un anunţ făcut recent, a declarat că a primit de la Japan Atomic Energy Research Institute (JAERI) o comandă pentru Altix 3700 Bx2. Acesta este un supercomputer cu 2048 de procesoare Itanium 2 şi 13TB de memorie. Tehnologia folosită pentru Altix 3700 Bx2 va fi utilizată de SGI pentru producerea celui mai puternic supercomputer, "Columbia", pentru NASA. Acesta va integra 10.240 de procesoare Itanium 2 9M, nelansate încă, ce vor contribui la atingerea unei puteri de procesare de 42.7 TFlops, semnificativ mai mult decât cele 35.9 TFlops ale NEC Earth Simulator.

www.sgi.com

Şi AMD va oferi SSE3

Oferit deocamdată doar de procesoarele Intel Pentium 4 Prescott, setul de instrucţiuni SSE3 va fi disponibil de anul viitor şi în procesoarele AMD pe 64 biţi. Primele versiuni ce vor avea implementat acest set de instrucţiuni vor fi reviziile E0 ale modelelor fabricate în procesul de 0.09 microni, adică nucleele Venice pentru Athlon 64 şi San Diego pentru Athlon FX.

www.amd.com

Discuri optice de 500GB

În urma cercetărilor unor noi tehnologii de scriere a discurilor optice, Pioneer a declarat că în câţiva ani va pune la punct chip-uri ce folosesc raze laser cu lumină ultravioletă ce vor permite stocarea până la 500GB pe un singur disc. Acest lucru este posibil datorită lungimii de undă foarte mici a razei laser ultraviolete, permiţând o distanţă între pit-urile discului de doar 70nm.

www.pioneer.co.jp

Mini PC de la Alienware

Cunoscut pentru sistemele sale destinate utilizatorilor entuziaşti, Alienware şi-a adăugat liniei de produse PC-uri SFF (Small Form Factor). Carcasele vopsite în negru adăpostesc plăci de bază cu chipset I915G şi pot găzdui procesoare LGA775 ce pornesc de la Celeron D la 2.53GHz până la Pentium 4 570J la 3.8GHz. Soluţia de răcire foloseşte un radiator de cupru cu ventilator de 92mm şi sistem heatpipe. Pentru sistemele Celeron preţurile încep de la 950$, iar variantele cele mai performante pot depăşi 3300$.

www.alienware.com

APPLE IPOD PHOTO

Ia-ţi albumul foto cu tine!

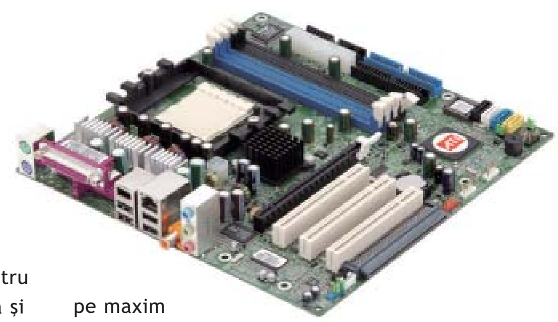


Pentru a răspunde concurenţei, ce oferă playere mp3 cu harddisk, atacând direct linia de produse iPod, Apple a lansat un nou model capabil să stocheze şi să vizualizeze fotografii pe ecranul color de 2". iPod Photo este disponibil în variante cu harddisk-uri de 40GB şi 60GB şi are o autonomie de 15 ore pentru ascultat muzică sau cinci ore dacă vizualizăm fotografii în acelaşi timp. Capacitatea harddisk-urilor este suficientă pentru stocarea a 15.000 de melodii sau a 25.000 de poze. Conectarea la PC se face prin intermediul interfeţei USB 2.0 sau Firewire. Formatele audio suportate sunt AAC (de la 16 la 320Kbps), mp3 (de la 32 la 320Kbps), mp3 VBR, Apple Lossless, WAV, AIFF, Audible, iar pozele ce pot fi vizualizate sunt JPEG, BMP, GIF, TIFF şi PNG. Preţul pentru varianta de 40GB va fi de aproximativ 499$, iar pentru cea de 60GB - 599$.

www.apple.com

ATI RADEON XPRESS 200

Grafică integrată DirectX 9



Primul chipset ATI cu magistrală PCI Express pentru procesoarele Athlon 64 se numeşte Radeon Xpress 200. O altă noutate o reprezintă placa video integrată, bazată pe nucleul Radeon X300, deci compatibilă DirectX 9, care poate folosi memorie dedicată de maxim 128MB sau o parte din memoria sistemului. Frecvenţa de funcţionare a procesorului grafic este de 350MHz. Pentru integratori va fi disponibilă şi o variantă fără grafică integrată, numită XPress 200P. Prin folosirea unei plăci video PCI Express produse tot de ATI, este posibilă afişarea imaginii pe maxim trei monitoare. Dotările southbridge-ului nu cuprind un controller Gigabit LAN, precum unele variante ale nForce4, intenţia ATI fiind aceea de a reduce costurile.

www.ati.com

DFI 855GME-MGF

Dothan în desktop-uri

După problemele pe care le-a avut cu procesoarele Prescott, Intel își va schimba începând cu anul viitor strategia, urmând să lanseze modele care folosesc mai mult cache și arhitectură multi core pentru a crește nivelul performanței. Totuși, până atunci doritorii pot achiziționa un procesor Intel Pentium M Dothan pentru notebook-uri și îl pot monta pe placa de bază DFI 855GME-MGF. Aceasta este prima placă de bază pentru Socket 479 și folosește chipset-ul I855GME, ale cărui specificații nu sunt tocmai la înălțimea variantelor desktop actuale: slot AGP 4X și suport pentru DDR333. Totuși, cei 2MB cache level 2 integrați în pastila procesorului Dothan având o frecvență maximă de 2GHz sunt capabili să ofere un nivel al performanței comparabil cu orice model desktop, toate acestea la o temperatură de funcționare și un consum de curent semnificativ reduse. Lui 855GME-MGF, DFI i-a adăugat funcții de overclocking în BIOS, posibilitatea de creștere a performanțelor prin această practică fiind foarte agreată de mulți utilizatori.

www.dfi.com.tw





INTEL PENTIUM 4 3.46GHZ EXTREME EDITION

FSB la 1066MHz

La scurt timp de la lansarea platformei LGA775, Intel oferă chipset-ul I925XE, ce aduce suport pentru un FSB mărit la 1066MHz. Astfel, lățimea de bandă între procesor și memoria sistemului a crescut de la 6.4GB/s la 8.5GB/s. Memoria DDR2 533MHz funcționează acum în mod sincron cu FSB-ul sistemului, lucru ce aduce un spor de performanță deoarece sunt înlăturate latențele create de calculele ce trebuie făcute pentru sincronizare. Din păcate, pentru moment Intel oferă în gama sa de produse un singur procesor cu FSB la 1066MHz, și anume Intel Pentium 4 3.46GHz Extreme Edition, al cărui preț este foarte prohibitiv. Totuși, utilizatorii entuziaști și amatorii overclocking-ului care vor să profite de suportul oficial pentru FSB 1066 folosind procesoarele actuale vor fi interesați de noul chipset.

www.intel.com

Rezultatele concursului "Umflă Potul!" XtremPC 58

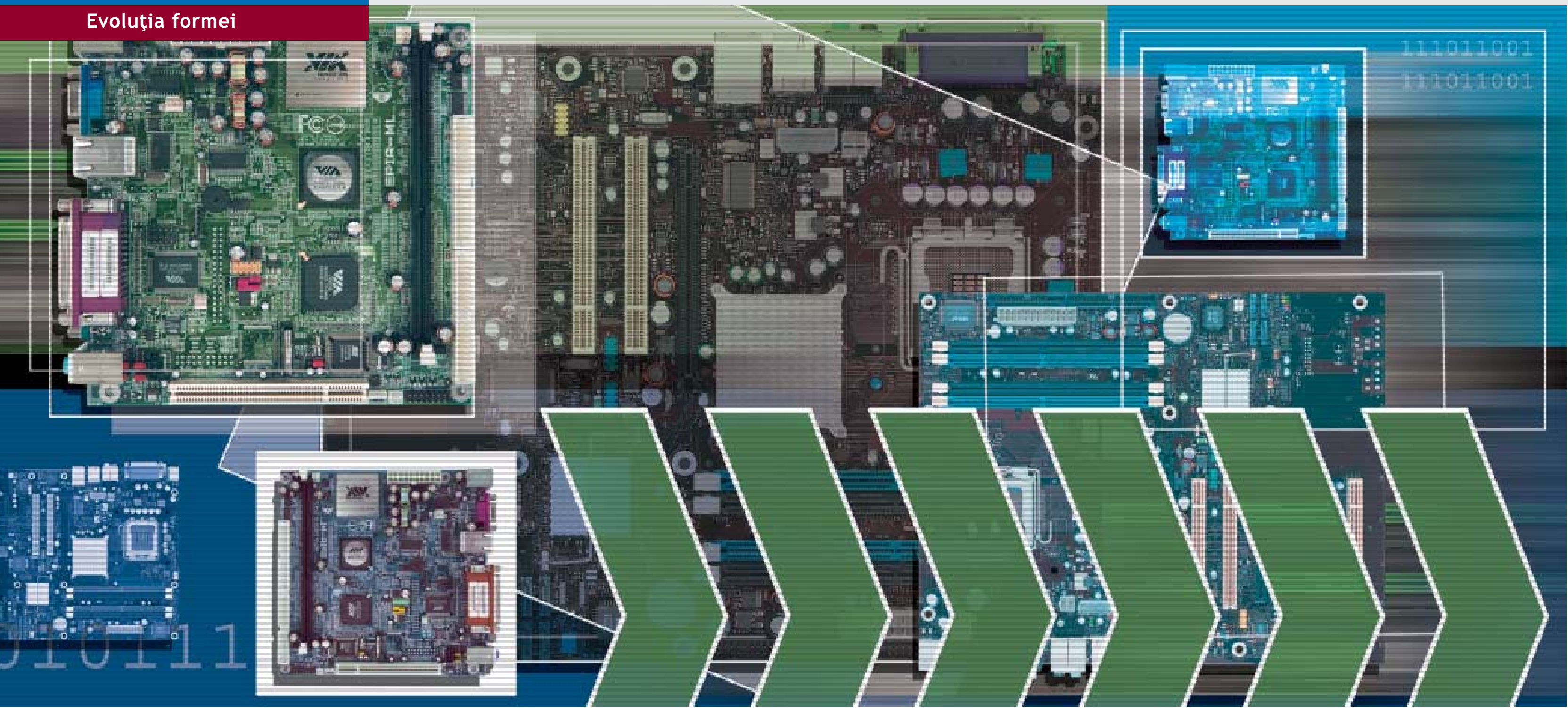
"Potul" 58 - Olympus MGT Educational - a fost umflat!



Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 58 au fost oferite de MGT Educational și au constat în două camere foto digitale OLYMPUS C-360 Zoom și o imprimantă OLYMPUS CAMEDIA P10. Cei care au răspuns corect la întrebări și au trimis taloanele de participare până pe data de 8 noiembrie 2004 (data poștei) au participat la tragerea la sorți efectuată la sediul redacției. Câștigătorii sunt:

PREMIUL I - două camere foto digitale OLYMPUS C-360 Zoom - a fost câștigat de: Ghioci Ciprian din Brașov; Munteanu Lucian din Onești, jud. Bacău. PREMIUL II - o imprimantă OLYMPUS CAMEDIA P10 - a fost câștigat de Caragață Adrian din Brăila.

Filmul tragerii la sorți îl puteți viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".



EVOLUTIA FORMEI DE TOATE MARIMILE

Pentru mulţi utilizatori, o placă de bază este o simplă placă de bază, însă sunt destui cei care fac distincţia între ATX, MicroATX, FlexATX şi chiar viitorul BTX.

FORM FACTOR-UL DEFINEŞTE, ÎN cazul unei plăci de bază, mărimea sa, plasamentul anumitor conectori şi influenţează de foarte multe ori dimensiunile carcasei în care este instalată. În scurta durată a industriei PC-urilor au fost mereu perioade de concurenţă între standarde pe acelaşi segment, succedate de perioade de dominare. În acest articol vom prezenta standardele oficiale ce au dominat, domină sau vor domina industria PC-urilor.

CE A FOST

PC/XT este derivat direct din arhitectura primului PC desktop IBM. Acest lucru a fost posibil datorită deciziei IBM de a folosi o arhitectură deschisă. PC/XT a fost standardul dominant până la apariţia standardului AT. Acesta este cel mai mare form factor, cu o lăţime de aproximativ 30cm (12"), lucru ce îngreuna instalarea, service-ul şi upgrade-ul. Trecerea la Baby AT, mai mic ca dimensiuni, în 1992-1993, s-a făcut foarte repede datorită avantajelor noului standard. O problemă comună a standardelor AT şi Baby AT o constituie aranjarea componentelor pe PCB, socket-ul procesorului şi DIMM-urile de memorie incomodând de multe ori instalarea plăcilor de extensie mai lungi. Porturile I/O sunt plasate pe carcasă şi legătura la placa de bază se face prin cabluri ce contribuie la aglomeraţia des întâlnită în carcasele de acest tip.

ATX ŞI FRAŢII MAI MICI

Îmbunătăţirea form factor-ului Baby AT a dus la apariţia în 1995 a standardului ATX, ce a corectat patru părţi ale arhitecturii anterioare: uşurinţa în utilizare, un suport mai bun pentru actualele şi viitoarele dispozitive de intrare/ieşire, suport mai bun pentru procesoarele prezente şi cele ce vor urma şi reducerea cheltuielilor de construcţie a unui sistem PC. Practic, ATX este standardul Baby AT rotit cu 90$, foloseşte un nou sistem de montare a sursei de alimentare şi îndepărtează procesorul de plăcile de extensie, care acum pot avea orice lungime. Sursa de alimentare ATX nu mai are doar rolul de scoatere a aerului, contribuind la crearea unui flux de aer în carcasă. Mini-ATX foloseşte aceeaşi aranjare a componentelor ca în cazul ATX, însă are o dimensiune puţin mai redusă a PCB-ului (11.2"x8.2" faţă de 12"x9.6"). MicroATX, confundat de mulţi cu Mini-ATX, este o evoluţie a standardului ATX către reducerea şi mai mult a costurilor de producţie a unui PC şi specifică micşorarea dimensiunilor PCB-ului şi scăderea numărului de conectori I/O. Deoarece consumul de curent al unui PC cu cost redus nu este foarte mare, au avut loc modificări şi la capitolul sursă de alimentare, care a fost simplificată şi redusă ca dimensiuni.

FlexATX, conform numelui, permite o flexibilitate mărită în ceea ce priveşte designul calculatoarelor în care vor fi integrate plăcile de bază. FlexATX a făcut posibilă apariţia LCD PC-urilor. Practic, nu este impusă nici o limită în ceea ce priveşte forma şi dimensiunile plăcii de bază, însă punctele de prindere de carcasă au aceeaşi configuraţie cu MicroATX.

MAI PUŢIN RĂSPÂNDITE

Proiectat iniţial de Western Digital, LPX este un form factor ce foloseşte un card numit "riser" pe care sunt montate sloturile de expansiune. Partea plăcii de bază pe care se află procesorul şi DIMM-urile de memorie conţine un slot special în care se montează riser-ul. Astfel, plăcile de expansiune se află în paralel cu placa de bază. Avantajul principal îl constituie carcasele mai înguste, însă dezavantajul este limitarea la două, maxim trei sloturi de expansiune. Standardul LPX este folosit în principal de marii producători OEM ca Packard Bell şi Dell. Un derivat al LPX este Mini-LPX, ce reduce şi mai mult dimensiunile plăcii.

NLX a fost un standard ce a pornit de la o idee asemănătoare cu LPX, însă a adus unele îmbunătățiri raiser-ului prin mutarea pe acesta și a unor controllere ce altfel ar fi aglomerat placa de bază propriu-zisă. Flexibilitatea oferită de dimensiunile reduse ale form factor-ului a permis folosirea acestuia în carcase desktop cu profil redus, carcase mini tower, servere și servere modulare. Specificațiile permit folosirea chiar și a două procesoare într-un sistem NLX.

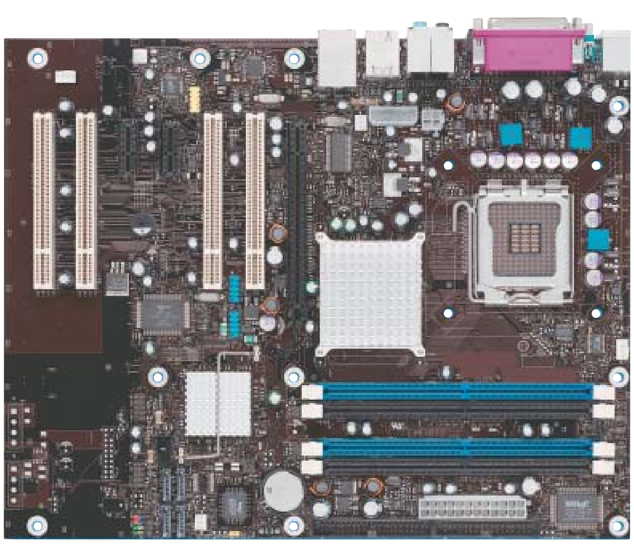
INEDITUL MINI-ITX

Având ca țintă echipamentele de rețea wireless, sistemele de entertainment și calculatoarele integrate, Mini-ITX este cu 33% mai mic decât FlexATX, adică are doar $17cm^2$. Mini-ITX a fost făcut popular de VIA, ale cărei combinații de procesoare cu consum extrem de scăzut și chipset cu un nivel ridicat de integrabilitate permit obținerea unui PC complet funcțional într-un spațiu foarte redus. Practic, o placă de bază Mini-ITX este dotată cu controller LAN, grafică integrată AGP, sloturi CompactFlash și CardBus, conectori TV-Out, S/PDIF pentru 5.1 canale, USB 2.0, Firewire, decodor MPEG-2/MPEG-4, precum și suport DDR400 și Serial ATA. De obicei, plăcile de bază Mini-ITX sunt dotate cu procesoare VIA C3 sau Eden, cele din urmă neavând nevoie de nici un fel de răcire. O particularitate a plăcilor de bază Mini-ITX constă în modul uniform în care se distribuie sarcinile ce trebuie executate pe toată platforma, spre deosebire de PC-urile normale, unde sarcinile sunt concentrate pe procesor.

VIITORUL APARȚINE BTX-ULUI

Continuând ce a început ATX, standardul Balanced Technology Extended (BTX) a fost proiectat de către Intel pentru a obține o disipare eficientă a căldurii degajate de componente, lucru ce are ca rezultat și scăderea zgomotului dintr-un sistem ce folosește o placă de bază BTX. Acest standard a fost prima dată prezentat în cadrul IDF 2003, iar primele produse au fost oferite spre vânzare în această lună. Noutatea principală adusă de BTX este alinierea procesorului, memoriei, plăcii video și chipset-ului, astfel încât aceste componente să fie răcite de un flux de aer, ce intră prin fața carcasei și este evacuat prin spate. Pentru a eficientiza acest flux de aer standardul BTX folosește un modul termic format dintr-un ventilator, radiator și conductă de plastic. Acest tunel poate fi de două tipuri: Type I, cu înălțime standard, menit a fi integrat într-o gamă largă de carcase, și Type II, pentru calculatoare compacte, înguste sau mini PC-uri.





PCB-urile plăcilor de bază BTX au trei dimensiuni standard, în funcție de tipul sistemului în care vor fi folosite. PC-urile desktop și stațiile de lucru vor utiliza plăci cu șapte conectori pentru plăci de extensie, calculatoarele cu dimensiuni reduse vor folosi plăci microBTX cu patru conectori de extensie, iar Small Form Factor PC-urile vor utiliza formatul picoBTX, cu o înălțime maximă de 203.2mm și un conector de extensie.

Modificările aduse de standardul BTX necesită o nouă construcție a carcaselor, utilizatorii fiind nevoiți să aleagă un model corespunzător formatului plăcii de bază. În plus, SRM (Support and Retention Module) este o placă de metal ce se montează pe spatele plăcii de bază pentru a mări integritatea structurală a acesteia și pentru modulul termic.

Standardul BTX presupune și folosirea unei surse de alimentare cu 24 de pini, ce este necesară pentru sistemele care folosesc componente mari consumatoare de curent. Totuși, pot fi folosite și surse de alimentare normale, cu 20 de pini. În rest, celelalte componente compatibile ATX precum memoria, harddisk-urile, unitățile optice și plăcile de extensie pot fi folosite pentru construirea unui sistem BTX.

CONCLUZIE

Chiar dacă standardul BTX a început să își facă apariția în ofertele multor producători, nu trebuie să ne alarmăm că avem o platformă depășită, deoarece carcasele ATX vor mai fi pe piață cel puțin anul viitor, cumpărătorii fiind cei care decid succesul unui nou produs, indiferent de susținerea pe care o are standardul BTX. Cert este totuși faptul că evoluția componentelor către consumuri astronomice de curent nu face decât să favorizeze adoptarea BTX datorită arhitecturii sale ce permite o răcire mai eficientă, păstrând totodată un nivel de zgomot scăzut.

Ionuț Alexandru Popa



De la CPU la socket
Migratia pinilor

Noua platformă LGA775 a rupt tradiţia prinderii pinilor de procesor prin mutarea acestora pe socket-ul procesorului concomitent cu folosirea unui nou sistem de prindere, mai sigur.

DACĂ ACUM CÂTEVA NUMERE NU S-AR FI justificat un test de plăci de bază LGA775 în revista noastră, în momentul actual acestea sunt prezente în toate ofertele distribuitorilor autohtoni, alături de procesoare LGA775, plăci video PCI Express, coolere şi memorii DDR2. Deci hotărârea utilizatorului de a construi un PC bazat pe noua platformă nu va mai întâmpina dificultăţi generate de lipsa diverselor componente. Un motiv în plus pentru orientarea către această platformă îl constituie faptul că Intel nu va mai produce în curând procesoare pe Socket 478. De asemenea, plăcile video vor avea aceeaşi soartă în viitor, când vor fi disponibile doar modele pe magistrala PCI Express.

POTENŢIALELE PROBLEME SE DOVEDESC NEADEVĂRATE

În momentul lansării, noua platformă se confrunta cu unele probleme de ordin tehnic ce au împiedicat, spre exemplu, apariţia versiunilor ICH6W şi ICH6RW ale southbridge-ului şi au determinat disponibilitatea în cantităţi extrem de limitate a memoriilor DDR2, procesoarelor şi plăcilor video. Acum această problemă a fost rezolvată aproape în totalitate, în ofertele distribuitorilor din ţară găsindu-se tot ce îi trebuie utilizatorului pentru a-şi construi un nou sistem.

În legătură cu scepticismul manifestat referitor la utilitatea mutării pinilor de pe procesor pe socket-ul plăcii de bază şi asupra solidităţii construcţiei acestuia din urmă, putem spune că nu există probleme atât timp cât utilizatorul urmează instrucţiunile din manualul de instalare a plăcii de bază, ce explică detaliat paşii de urmat. Noul sistem de prindere a cooler-ului este foarte sigur şi uşor de utilizat dacă în jurul socket-ului avem suficient spaţiu liber. Acest lucru poate fi o problemă deoarece creşterea consumului de curent necesită radiatoare pasive de mari dimensiuni pentru northbridge şi chiar pentru tranzistoarele MosFet.

De notat este şi faptul că stabilitatea concurenţilor pe toată durata testelor a fost ireproşabilă. De asemenea, se poate observa că mulţi producători au reuşit să înlăture bariera de overclocking de 10%, setată de Intel pentru chipset-urile sale.

SISTEMUL DE TEST

Platforma de test a constat dintr-un procesor Intel Pentium 4 550 la 3.4GHz, 1GB memorie Kingmax DDR2-533MHz cu timing-urile CAS 4-4-4-12. Pentru plăcile de bază care suportă doar memorie DDR, am folosit un kit dual channel Geil Value de 1GB DDR400 cu timing-uri CAS 2.5-4-4-8. Memoria ne-a fost oferită de firma Ultra PRO Computers. Placa video utilizată a fost Leadtek WinFast PX6600 GT TDH. Ca sursă de alimentare am folosit Antec SmartPower de 400W. Sistemul de operare a fost Windows XP Professional cu Service Pack 2 instalat, DirectX 9.0c şi driverii Forceware 61.77. Dotările şi cele zece teste, cinci jocuri şi cinci aplicaţii, au contribuit în mod egal la stabilirea verdictului final.

CONCLUZIE

Se poate observa din testul nostru că diferenţele între chipset-urile Intel Alderwood şi Grantsdale nu sunt foarte mari, în ciuda faptului că I925X are unele optimizări ale controller-ului de memorie numite Enhanced Memory Pipelining. Nivelul de integrabilitate al unei plăci de bază este dat de alegerea southbridge-ului, puţine lucruri rămânând de adăugat de către producător.

Pentru a asigura funcţionarea corectă a sistemului, trebuie ţinut cont de consumul mare de curent al procesoarelor Intel Prescott şi al plăcilor video PCI Express cu alimentare adiţională. Din acest motiv este foarte important să alegem o sursă de alimentare de calitate şi o carcasă bine aerisită pentru a răci eficient toate componentele PC-ului.

Ionuţ Alexandru Popa

DICŢIONAR

AGP (ACCELERATED GRAPHIC PORT)
Este o specificaţie de magistrală foarte rapidă dedicată plăcilor video. Momentan, versiunea AGP 8X oferă o lăţime de bandă de 2.1GB/s.

CACHE
Memorie folosită pentru a accelera transferul datelor. Ea stochează informaţia cel mai des accesată din RAM.

COOL'N'QUIET
Tehnologie de modificare a frecvenţei procesorului pentru a reduce consumul de curent. Este implementată pe procesoarele Athlon 64, dar trebuie suportată de BIOS-ul plăcii de bază, de chipset şi de sistemul de operare.

DDR (DOUBLE DATA RAM) SDRAM
Tip de memorie care transferă de două ori mai rapid date decât o memorie SDRAM la aceeaşi frecvenţă. Acest lucru este posibil deoarece memoria DDR SDRAM transferă datele pe frontul crescător al unui ciclu de tact şi pe cel descrescător.

DUAL CHANNEL
Chipset-urile care suportă această tehnologie permit folosirea memoriei RAM în perechi de module identice pentru dublarea lăţimii de bandă disponibile.

EM64T
Set de instrucţiuni pe 64 biţi implementat în unele procesoare Intel Xeon şi care va fi oferit pentru modelele desktop anul viitor.

FSB (FRONT SIDE BUS)
Este magistrala prin care procesorul comunică cu memoria RAM şi northbridge-ul. Multiplicarea internă a acestei frecvenţe dă frecvenţa de funcţionare a procesorului (lucru valabil pentru sistemele fără procesoare AMD pe 64 biţi).

NORTHBRIDGE
Este principalul chip de pe o placă de bază şi se ocupă cu transferul între procesor, memorie şi magistrala AGP.

OVERCLOCKING
Modificarea parametrilor standard de funcţionare ai unor diferite componente pentru a rula la o viteză mai mare decât cea specificată.

PCI (PERIPHERAL COMPONENT INTERCONNECT)
Magistrală de conectare a componentelor dintr-un calculator introdusă de Intel în anul 1993.

RAID (REDUNDANT ARRAY OF INDEXPENSIVE/INDEPENDENT DISKS)
Metodă de împărţire a transferului de date între mai multe harddisk-uri pentru a mări viteza de transfer (RAID 0) sau pentru mărirea securităţii datelor (RAID 1). Există şi variante care combină avantajele şi dezavantajele metodelor menţionate anterior.

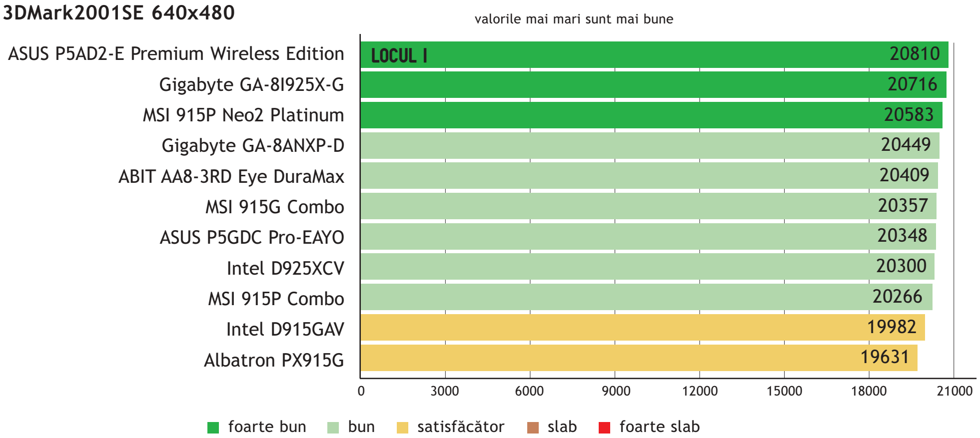
SERIAL ATA
Interfaţă de conectare pentru harddisk-uri care permite o rată de transfer de 150Mb/s. Conectorii Serial ATA sunt subţiri şi îmbunătăţesc circulaţia aerului în carcasa calculatorului.

SOCKET
Locul în care se montează procesorul. Forma acestuia diferă de la platformă la platformă. Procesoarele Pentium 4 se montează pe Socket 478 sau LGA775.

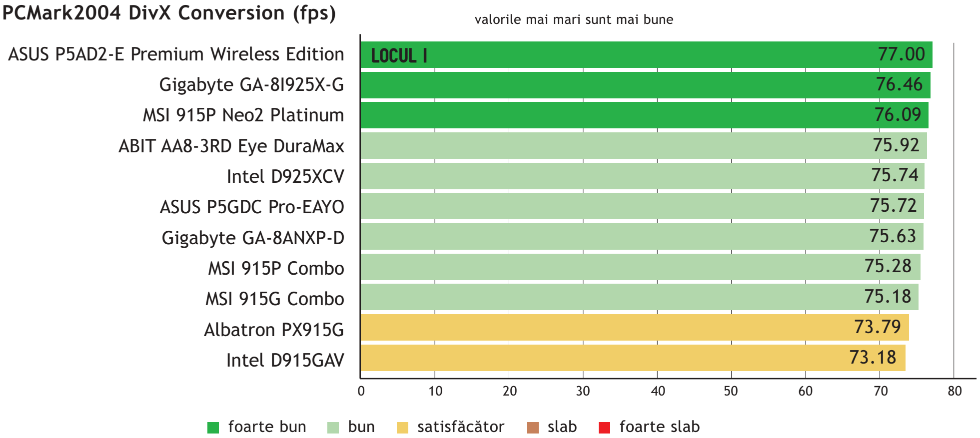
SOUTHBRIDGE
Chip de pe placa de bază ce oferă conectivitatea cu alte componente, precum harddisk-urile, dispozitivele USB, Firewire, tastatura, mouse-ul etc.

Plăci de bază LGA775

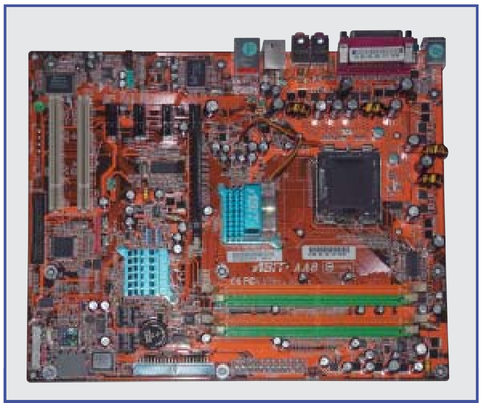
3DMark2001SE 640x480



PCMark2004 DivX Conversion (fps)



ABIT
AA8-3RD Eye DuraMax



210$ / 24 luni
Caro Group / Senorg România
Ultra PRO Computers
021-313.71.09 / 021-233.16.76 / 021-211.70.90

ABIT AA8-3RD Eye DuraMax este una dintre primele plăci ABIT ce au ca dotare Guru Clock.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Guru Clock este un dispozitiv cu afişaj digital ce se conectează la sistem printr-un port USB şi permite pornirea/oprirea acestuia, afişează frecvenţa de funcţionare a procesorului, turaţia ventilatoarelor, temperaturile principalelor componente, ora şi temperatura camerei. Pe PCB-ul plăcii este prezent un LED de diagnosticare a stării sistemului. Chip-ul µGuru este responsabil de overclocking-ul dinamic al sistemului. Layout-ul lui ABIT AA8-3RD Eye DuraMax este excelent realizat, de remarcat fiind plasarea conectorilor de alimentare, a celui IDE şi a DIMM-urilor de memorie.

PERFORMANŢE
Funcţiile de overclocking oferite de ABIT AA8-3RD Eye DuraMax au permis setarea FSB-ului procesorului la 235MHz pentru o frecvenţă efectivă de 3995MHz. Pentru stabilitate am ridicat voltajul de alimentare a nucleului la 1.4125V. În DOOM 3 am obţinut 96.9fps, iar în Comanche 4 - 68.48fps. Lăţimea de bandă a memoriei indicată de SiSoft Sandra a fost de 5478MB/s.

CONCLUZIE
ABIT AA8-3RD Eye DuraMax are ca atuuri performanţa excelentă, stabilitatea şi posibilităţile foarte bune de overclocking.

- Chipset: **I925X+ICH6R**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 PCI-E x16 / 3 PCI-E x1 / 2 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR3 533MHz / 4GB**
- Conectori: **6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF**
- ATA / RAID: **1xATA100 / 4 Serial ATA**
- FSB / Multiplicator: **100-300MHz / 14-17X**
- V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: **Da / Da / Nu / Da**
- Extra: **Guru Clock, LED de diagnosticare**

Verdict **8.969**

Intel
D925XCV



206$ / 36 luni
ASBIS România
021-233.38.41
www.asbis.ro

Intel D925XCV are la bază chipset-ul I925X şi se adresează celor ce vor să-şi construiască un nou PC, deoarece foloseşte mai scumpa memorie DDR2.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Primul lucru pe care îl observăm la PCB-ul lui D925XCV îl constituie cei doi conectori Molex, meniţi a asigura procesorului o alimentare stabilă cu energie. Layout-ul PCB-ului nu este foarte reuşit, DIMM-urile fiind prea apropiate de slotul AGP, iar radiatorul northbridge-ului incomodează scoaterea cooler-ului. Atât northbridge-ul, cât şi southbridge-ul sunt răcite cu radiatoare de aluminiu.

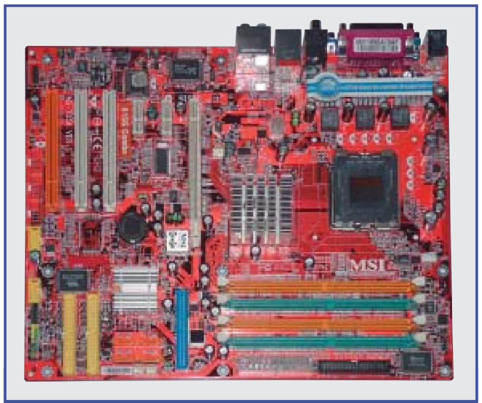
PERFORMANŢE
Conform politicii Intel de a oferi plăci de bază la care primează stabilitatea în detrimentul performanţei, D925XCV nu oferă nici un fel de posibilitate de depăşire a parametrilor de funcţionare stabiliţi de producător pentru procesor sau memorie. Stabilitatea pe durata testelor a fost exemplară, iar rezultatele obţinute sunt cu foarte puţin mai mici decât cele ale concurenţilor cu chipset-ul I925X Alderwood.

CONCLUZIE
Deşi nu oferă opţiuni de overclocking, Intel D925XCV este o opţiune viabilă din punctul de vedere al performanţei oferite şi al stabilităţii în teste.

- Chipset: **I925X+ICH6R**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 4 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR2 533MHz / 4GB**
- Conectori: **4 USB 2.0, 1 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF**
- ATA / RAID: **1xATA100 / 4xSerial ATA**
- FSB / Multiplicator: **Nu / Nu**
- V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: **Nu / Nu / Nu / Nu**
- Extra: **-**

Verdict **8.823**

MSI
915G Combo



108.9€ / 36 luni
Flamingo Computers / Skin Media
021-236.20.03 / 021-231.50.97
www.flamingo.ro / www.skin.ro

MSI 915G Combo are drept scop uşurarea trecerii utilizatorilor la noua platformă LGA775.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
În ciuda tuturor conectorilor şi chip-urilor prezente pe MSI 915G Combo, layout-ul PCB-ului este foarte bine organizat, fără deficienţe de remarcat. Pentru cei care nu sunt încântaţi de upgrade-urile ce trebuie realizate pentru a trece la noua platformă, MSI a folosit pentru 915G Combo atât sloturi DDR, cât şi DDR2. Pentru creşterea stabilităţii, MSI foloseşte trei radiatoare pasive cu rol de răcire a chipset-ului şi a tranzistoarelor MosFet.

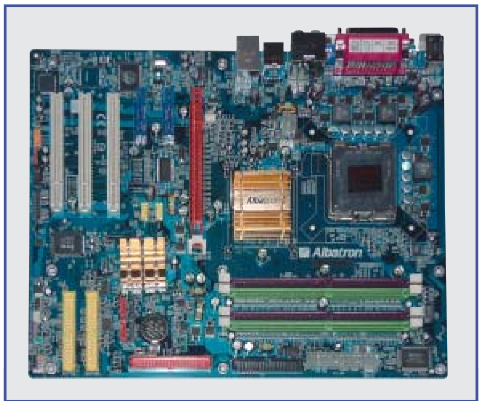
PERFORMANŢE
Prin overclocking am reuşit să ridicăm frecvenţa de funcţionare a procesorului la 3961MHz, pentru stabilitate fiind nevoiţi totuşi să creştem voltajul de alimentare al nucleului la 1.4125V. În Comanche 4 am obţinut în aceste condiţii 67.25fps. Placa video integrată Intel Extreme Graphics 3 nu satisface jucătorii înrăiţi, însă este suficientă pentru aplicaţii ce nu implică grafică 3D.

CONCLUZIE
MSI 915G Combo reuşeşte să facă mai uşoară trecerea la platforma PCI Express prin folosirea memoriilor DDR şi DDR2 şi prin placa video integrată.

- Chipset: **I915G+ICH6**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400, DDR2 533 / 4GB**
- Conectori: **6 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF**
- ATA / RAID: **1xATA100, 4xSerial ATA / 2xATA133**
- FSB / Multiplicator: **200-500MHz / Da**
- V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: **Da / Da / Nu / Da**
- Extra: **Placă video**

Verdict **8.895**

Albatron
PX915G



131.93$ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Pentru PX915G, Albatron a decis să folosească memorie DDR, ce pentru moment este o alternativă mai bună decât scumpa memorie DDR2.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Urmând linia obişnuită, Albatron PX915G este o placă viu colorată, combinând PCB-ul albastru cu sloturile roşii, albe, conectorii verzi, violeţi şi galbeni. Layout-ul este bine realizat, DIMM-urile de memorie nefiind incomodate de placa video, iar conectorii IDE şi Serial ATA sunt plasaţi în partea stânga-jos a PCB-ului. Totuşi, unul dintre conectorii PCI Express x1 poate deveni inutilizabil în momentul folosirii unei plăci video ce ocupă două sloturi în spatele carcasei.

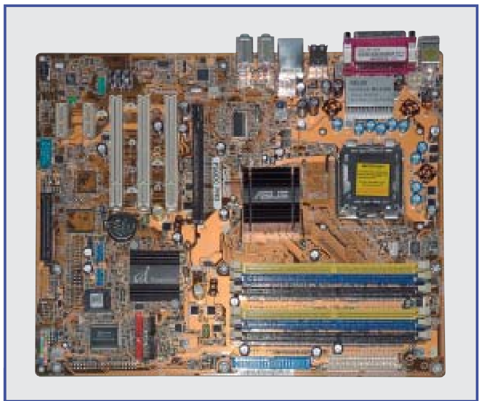
PERFORMANŢE
Performanţele sunt mai scăzute decât în cazul plăcilor cu chipset-uri I915P ce folosesc memorie DDR2 din cauza lăţimii de bandă mai mici, însă diferenţele nu sunt observabile cu ochiul liber. Overclocking-ul maxim pentru procesor a fost 3917MHz, rezultatele obţinute astfel în DOOM 3 fiind 89.6fps, iar în Comanche 4 - 65.25fps. Pentru stabilitate am crescut voltajul de alimentare a procesorului la 1.4125V.

CONCLUZIE
Buna comportare în overclocking şi dotările satisfăcătoare recomandă Albatron PX915G.

- Chipset: **I915G+ICH6**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 4GB**
- Conectori: **8 USB 2.0, Gigabit LAN**
- ATA / RAID: **1xATA100, 4xSerial ATA / 2xATA133**
- FSB / Multiplicator: **200-333MHz / Da**
- V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: **Da / Da / Nu / Da**
- Extra: **Placă video**

Verdict 8.674

ASUS
P5GDC Pro-EAYO



154.54$ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare / Tornado Sistems
021-221.73.77 / 021-206.77.40
www.itshop.ro / www.tornado.ro

ASUS P5GDC Pro-EAYO se doreşte o soluţie pentru utilizatorii sensibili la preţ, însă care pun pe primul loc performanţa şi stabilitatea.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Cu un layout foarte aerisit, ASUS P5GDC Pro-EAYO nu oferă alte dotări decât cele incluse în southbridge-ul ICH6R, adică patru porturi Serial ATA, configurabile în RAID, şi codec-ul audio Azalia cu suport pe 7.1 canale. Totuşi, sunt prezente în BIOS toate opţiunile întâlnite şi în produsele vârf de gamă ASUS. Sistemul de răcire pentru chipset şi pentru tranzistoarele MosFet este complet pasiv şi foloseşte radiatoare de aluminiu. Layout-ul PCB-ului este foarte aerisit, cu conectorii bine distanţaţi.

PERFORMANŢE
Rezultatele obţinute în teste de ASUS P5GDC Pro-EAYO sunt excelente şi sunt dublate de comportamentul în overclocking, unde am reuşit să spargem bariera de 4GHz, ce-i drept cu doar 2MHz. În DOOM 3 am obţinut astfel 97.2fps, iar în 3DMark01 - 21.873 puncte. Acest lucru a fost posibil prin mărirea voltajului de alimentare a nucleului la 1.4250V şi a chipset-ului la 1.6V.

CONCLUZIE
Cu foarte bune performanţe, ASUS P5GDC Pro-EAYO este oferit la un preţ competitiv, acest lucru fiind posibil prin integrarea a cât mai puţine chip-uri adiţionale.

- Chipset: **I915P+ICH6R**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400, DDR2 533 / 4GB**
- Conectori: **4 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF**
- ATA / RAID: **1xATA100 / 4xSerial ATA**
- FSB / Multiplicator: **100-400MHz / Da**
- V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: **Da / Da / Nu / Da**
- Extra: **-**

Verdict 8.879

Gigabyte GA-8ANXP-D



263$ / 36 luni
Caro Group / ELKOTech România
Tornado Sistems / Ultra PRO Computers
021-313.71.09 / 021-224.60.94
021-206.77.40 / 021-211.70.90

GA-8ANXP-D face parte din seria 8 Sigma de la Gigabyte și nu face compromisuri la dotări, pachetul în care este livrată placa fiind supradimensionat.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Gigabyte GA-8ANXP-D are o lungă listă de dotări, de remarcat fiind cei opt conectori Serial ATA, cele două controllere Gigabit LAN și placa de rețea Wi-Fi 802.11g. U-Plus DPS este un modul adițional ce crește stabilitatea sistemului de alimentare în timpul funcționării și în special la overclocking și mai are funcția secundară de răcire a circuitelor din jurul socket-ului procesorului. Codec-ul audio folosit este Azalia ALC880 cu suport pentru 7.1 canale. Cele șase DIMM-uri de memorie sunt mai mult decât suficiente pentru orice utilizator.

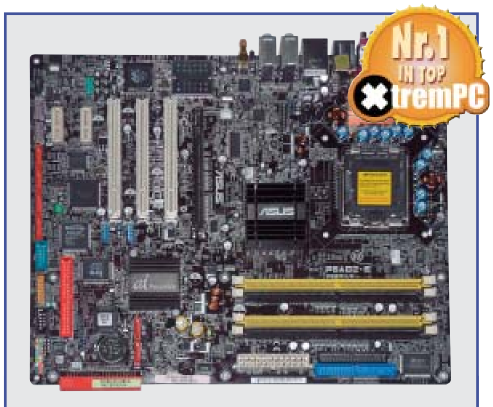
PERFORMANȚE
Caracteristic plăcilor de bază Gigabyte, prin combinația de taste CTRL+F1, în BIOS apar setări suplimentare de overclocking. C.I.A. 2 și M.I.B. 2 sunt funcții implementate de Gigabyte care au ca scop mărirea performanței sistemului. Rezultatele obținute în teste sunt foarte bune, stabilitatea nefiind o problemă.

CONCLUZIE
Gigabyte GA-8ANXP-D are ca puncte forte performanța, cele nouă porturi USB 2.0 și cele două controllere Gigabit LAN.

- Chipset: **I925X+ICH6R**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 PCI-E x16 / 3 PCI-E x1 / 2 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR2 533MHz / 4GB**
- Conectori: **9 USB 2.0, 2 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF**
- ATA / RAID: **1xATA100 / 8xSerial ATA**
- FSB / Multiplicator: **100-355MHz / Da**
- V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: **Da / Da / Da / Nu**
- Extra: **U-Plus DPS, Wireless LAN 802.11g**

Verdict 9.202

ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition



329.03$ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare / Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90
www.itshop.ro / www.ultrapro.ro

Cel mai dotat concurent din test este ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition, cutia în care este livrat fiind neîncăpătoare pentru toate accesoriile. Totodată, este și singura placă cu chipset-ul I925XE cu suport oficial pentru FSB la 1066MHz.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition se remarcă prin dotările impresionante și layout-ul bine organizat al PCB-ului, în ciuda abundenței chip-urilor. Conectorul pentru antena Wi-Fi este plasat în spatele carcasei, controller-ul găsindu-se direct pe PCB-ul plăcii. Bundle-ul software care însoțește ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition constă din WinDVD Platinum Suite compus din WinDVD 5, WinDVD Creator 2, WinRIP 2.

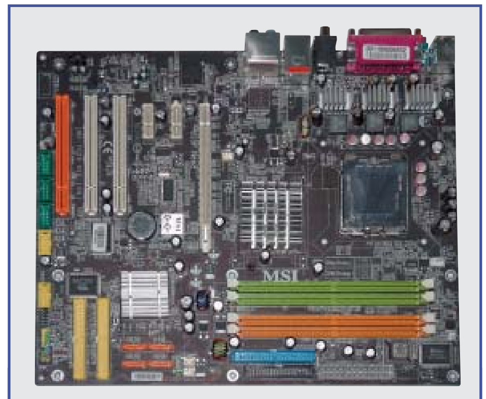
PERFORMANȚE
CPU Lock Free este o funcție din BIOS ce permite setarea multiplicatorului procesorului la o frecvență mai mică pentru a putea crește FSB-ul sistemului și, implicit, lățimea de bandă a memoriei. Opțiunile de overclocking au făcut posibilă funcționarea procesorului la 4020MHz, în acest caz obținându-se 97.1fps în DOOM 3.

CONCLUZIE
ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition s-a distins în teste prin stabilitatea în orice condiții, capacitatea de overclocking și nivelul excepțional al dotărilor.

- Chipset: **I925XE+ICH6R**
- FSB: **1066MHz**
- Sloturi: **1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR2 533 / 4GB**
- Conectori: **6 USB 2.0, 3 Firewire, Dual Gigabit LAN, Wi-Fi, S/PDIF**
- ATA / RAID: **1xATA100 / 2xATA133, 8xSerial ATA**
- FSB / Multiplicator: **100-400MHz / Da**
- V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: **Da / Da / Nu / Da**
- Extra: **Conectori Serial ATA externi, bundle software**

Verdict 9.274

MSI 915P Neo2 Platinum



130.9€ / 36 luni
Flamingo Computers / Skin Media
021-236.20.03 / 021-231.50.97
www.flamingo.ro / www.skin.ro

Cu un design sobru, MSI 915P Neo2 Platinum se adresează utilizatorilor ce pun performanța și dotările mai presus de prețul produsului.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
La capitolul dotări nu-i putem reproșa nimic lui MSI 915P Neo2 Platinum, posibilitățile de conectare a unităților de stocare și a dispozitivelor externe fiind peste exigențele celor mai pretențioși utilizatori. Considerând că zgomotul în PC-urile actuale este o problemă serioasă, MSI folosește radiatoare pasive cu dimensiuni generoase pentru răcirea chipset-ului și a tranzistoarelor MosFet. Poziționarea conectorilor și a chip-urilor pe PCB a fost foarte bine proiectată, nepunând probleme în cazul instalării în carcase mai puțin generoase cu spațiul.

PERFORMANȚE
Rezultatele obținute în teste de MSI 915P Neo2 Platinum sunt foarte bune, la același nivel cu cele ale chipset-ului I925X. Overclocking-ul nu este punctul forte al lui MSI 915P Neo2 Platinum, frecvența maximă atinsă de procesor fiind de 3689MHz. Rezultatul realizat astfel în 3DMark01 a fost de 21.662 puncte, iar benchmark-ul Comanche 4 a fost rulat la un framerate mediu de 63.35fps.

CONCLUZIE
Chiar dacă nu impresionează la capitolul overclocking, MSI 915P Neo2 Platinum este un produs performant, cu dotări peste mediu.

- Chipset: **I915P+ICH6R**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR2 533MHz / 4GB**
- Conectori: **6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF**
- ATA / RAID: **1xATA100 / 2xATA133, 4xSerial ATA**
- FSB / Multiplicator: **200-500MHz / Da**
- V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: **Da / Da / Nu / Da**
- Extra: **Cabluri IDE rotunjite**

Verdict 9.031

Intel
D915GAV



119$ / 36 luni
ASBIS România
021-233.38.41
www.asbis.ro

Intel D915GAV are la bază varianta cu grafică integrată a chipset-ului Grantsdale ce permite construirea unui PC nou fără a necesita cumpărarea de memorii DDR2 sau a plăcilor video PCI Express.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Intel D915GAV se doreşte o soluţie ieftină pentru platforma LGA775, de aceea nu impresionează la capitolul dotări, unde lipseşte până şi controller-ul LAN. Partea inferioară a PCB-ului este aproape goală, cu excepţia sloturilor PCI. Totuşi, layout-ul PCB-ului are probleme, instalarea memoriei în DIMM-uri fiind imposibilă când în slotul PCI Express este instalată placa video. Versiunea ICH6 a southbridge-ului consumă mai puţin decât varianta cu controller RAID integrat, lucru ce face ca prezenţa unei soluţii de răcire să nu fie absolut necesară.

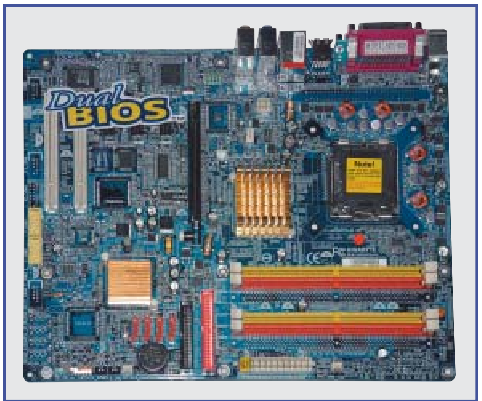
PERFORMANŢE
Conform politicii Intel, în BIOS nu avem opţiuni de overclocking, lucru ce îi va descuraja pe utilizatorii entuziaşti. Plasarea pe ultimul loc al candidaţilor testului se explică în principal prin nota mică obţinută la dotări şi, în al doilea rând, prin performanţele reduse din aplicaţii.

CONCLUZIE
Utilizatorii entuziaşti nu vor aprecia Intel D915GAV, care este o soluţie ce ţinteşte către PC-urile menite a rula aplicaţii de birou.

- Chipset: **I915G+ICH6**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 4 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400 / 4GB**
- Conectori: **4 USB 2.0**
- ATA / RAID: **1xATA100, 4xSerial ATA / -**
- FSB / Multiplicator: **Nu / Nu**
- V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: **Nu / Nu / Nu / Nu**
- Extra: **Placă video**

Verdict 8.489

Gigabyte
GA-8I925X-G



193$ / 36 luni
Caro Group / Tornado Sistems
021-313.71.09 / 021-206.77.40
www.caro.ro / www.tornado.ro

Gigabyte GA-8I925X-G face parte din seria Performance Extreme, principalul scop fiind acela al oferirii celor mai bune performanţe, fără a pune prea mult accent pe dotări.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
După cum ne-am obişnuit cu plăcile de bază Gigabyte, avem de-a face cu un layout al PCB-ului bine organizat, acest lucru fiind posibil şi datorită lipsei chip-urilor şi conectorilor adiţionali. Soluţia de răcire a chipset-ului aleasă de Gigabyte este una pasivă, lucru ce nu poate decât să ne încânte. Acelaşi layout al PCB-ului este folosit şi pentru procesoarele mai scumpe, fiind observabile lăcaşurile pentru conectori Serial ATA adiţionali sau modul de creştere a stabilităţii sistemului de alimentare cu curent.

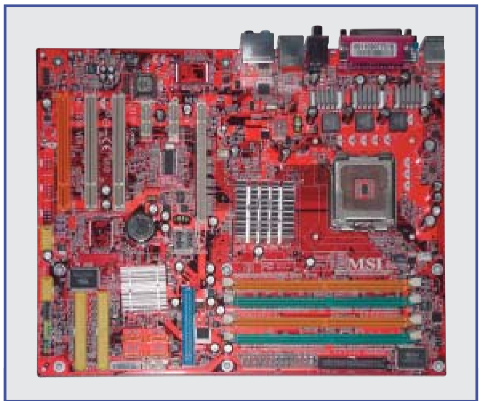
PERFORMANŢE
Rezultatele obţinute în jocuri de Gigabyte GA-8I925X-G sunt printre cele mai bune. La overclocking frecvenţa maximă de funcţionare atinsă de procesor a fost de 3894MHz, la un voltaj de alimentare a nucleului de 1.4125V. Astfel, în DOOM 3 am obţinut 95.5fps, iar în Comanche 4 - 67.23fps.

CONCLUZIE
Performanţele oferite de Gigabyte GA-8I925X-G justifică pe deplin apartenenţa la seria Performance Extreme.

- Chipset: **I925X+ICH6R**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 PCI-E x16 / 3 PCI-E x1 / 2 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR2 533 / 4GB**
- Conectori: **6 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF**
- ATA / RAID: **1xATA100 / 4xSerial ATA**
- FSB / Multiplicator: **100-355MHz / Nu**
- V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: **Da / Da / Da / Nu**
- Extra: **Convertor S-ATA - Parallel ATA**

Verdict 8.959

MSI
915P Combo



104.5€ / 36 luni
Flamingo Computers / Skin Media
021-236.20.03 / 021-231.50.97
www.flamingo.ro / www.skin.ro

Se adresează şi celor ce nu susţin cu tărie trecerea la noua platformă LGA775 din cauza costurilor de achiziţie ale noilor componente şi disponibilităţii limitate.

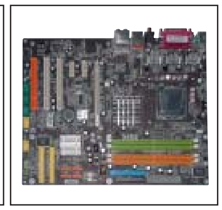
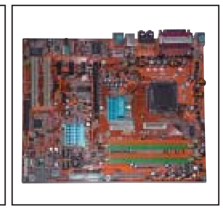
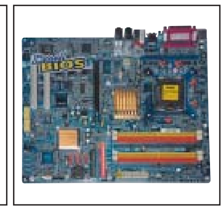
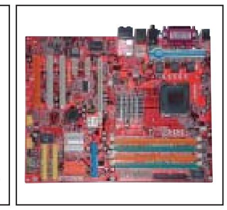
CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Destinată amatorilor ce îşi cumpără un PC nou şi nu doresc să investească prea mult, în principal din cauza costurilor memoriei DDR2, MSI 915P Combo are DIMM-uri şi pentru memorie DDR. Totuşi, se ţine cont de perspectiva unui upgrade ulterior, placa fiind compatibilă şi cu noile memorii. Pentru cei ce nu sunt convinşi de avantajele interfeţei Serial ATA, MSI a adăugat un controller RAID ATA133 cu două canale. Răcirea chipset-ului şi tranzistoarelor MosFet se face pasiv, prin radiatoare de aluminiu, fapt ce contribuie la reducerea zgomotului din sistem.

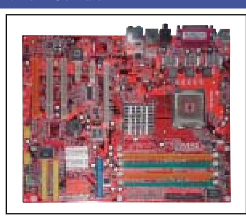
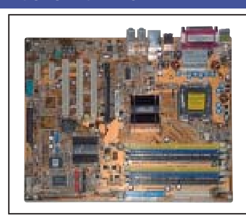
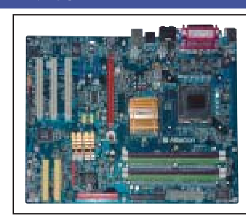
PERFORMANŢE
Nivelul performanţelor obţinute de MSI 915P Combo este sub cel al primelor clasate, în special în jocuri, însă diferenţele sunt extrem de mici, neobservabile cu ochiul liber. Stabilitatea pe durata testelor nu a fost o problemă. Chip-ul CoreCell facilitează overclocking-ul pentru utilizatorii neiniţiaţi.

CONCLUZIE
Chiar dacă nu se ridică la nivelul performanţei primelor clasate, MSI 915P Combo este un produs de calitate ce nu îşi va dezamăgi cumpărătorii.

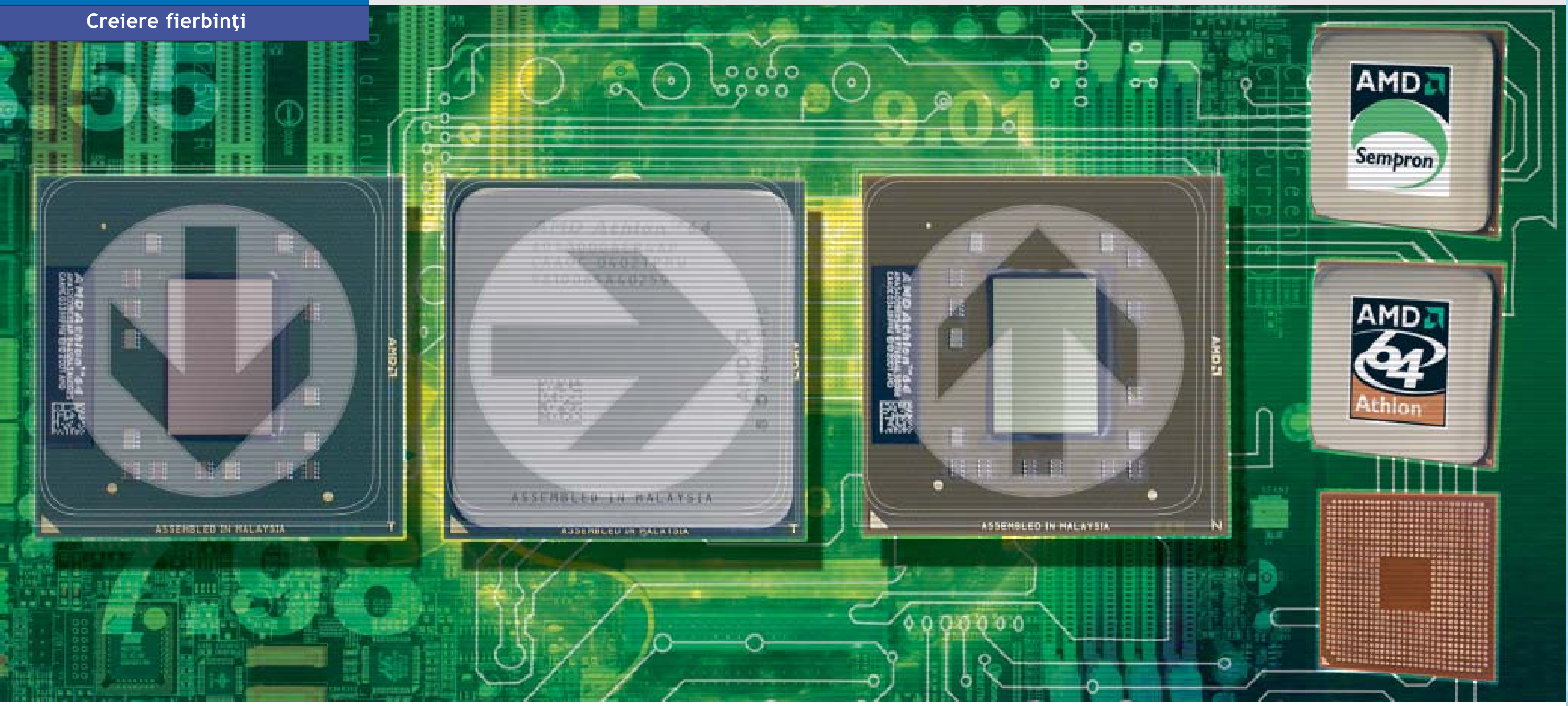
- Chipset: **I915P+ICH6R**
- FSB: **800MHz**
- Sloturi: **1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI**
- Memorie / Capacitate: **DDR400, DDR2 533 / 4GB**
- Conectori: **6 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF**
- ATA / RAID: **1xATA100 / 4xSerial ATA, 2xATA133**
- FSB / Multiplicator: **200-500MHz / Da**
- V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: **Da / Da / Nu / Da**
- Extra: **-**

Verdict 8.888

	ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition	Gigabyte GA-8ANXP-D	MSI 915P Neo2 Platinum	ABIT AA8-3RD Eye DuraMax	Gigabyte GA-8I925X-G	MSI 915G Combo
						
Preț	329.03$	263$	130.9€	210$	193$	108.9€
Detalii tehnice						
Chipset	I925XE+ICH6R	I925X+ICH6R	I915P +ICH6R	I925X+ICH6R	I925X+ICH6R	I915G+ICH6
FSB	1066MHz	800MHz	800MHz	800MHz	800MHz	800MHz
Sloturi	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI	1 PCI-E x16 / 3 PCI-E x1 / 2 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI	1 PCI-E x16 / 3 PCI-E x1 / 2 PCI	1 PCI-E x16 / 3 PCI-E x1 / 2 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI
Memorie/Capacitate	DDR2 533 / 4GB	DDR2 533MHz / 4GB	DDR2 533MHz / 4GB	DDR3 533MHz / 4GB	DDR2 533 / 4GB	DDR400, DDR2 533 / 4GB
Conectori	6 USB 2.0, 3 Firewire, Dual Gigabit LAN, Wi-Fi, S/PDIF	9 USB 2.0, 2 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF
ATA/RAID	1xATA100 / 2xATA133, 8xSerial ATA	1xATA100/8xSerial ATA	1xATA100 / 2xATA133, 4xSerial ATA	1xATA100 / 4 Serial ATA	1xATA100 / 4xSerial ATA	1xATA100, 4xSerial ATA / 2xATA133
Rezultate teste						
DOOM 3 640x480	85	84.5	84.8	85.2	85.6	83.6
Halo 640x480	115.75	114.58	113.72	112.59	113.71	112.52
3DMark2001SE 640x480	20.810	20.449	20.583	20.409	20.716	20.357
Comanche 4 640x480	59.73	59.17	59.48	59.05	59.55	58.46
UT 2004 640x480	83.62	83.88	83.03	83.31	83.94	82.16
Conversie WAV-MP3	31"	30"	30"	30"	29"	30"
Arhivare WinACE	7'21"	7'19"	7'34"	7'23"	7'20"	7'36"
PCMark2004 DivX Conversion	77	75.63	76.09	75.92	76.46	75.18
Sandra 2004 Mem. Int MB/s	4963	4969	5002	4924	4968	4922
PCMark2004 HDD	3481	3464	3450	3457	3468	3458
Note teste						
Notă aplicații	4.122	4.163	4.104	4.106	4.139	4.080
Notă jocuri	4.172	4.139	4.137	4.123	4.160	4.085
Dotări	0.980	0.900	0.790	0.740	0.660	0.730
Verdict	9.274	9.202	9.031	8.969	8.959	8.895

	MSI 915P Combo	ASUS P5GDC Pro-EAYO	Intel D925XCV	Albatron PX915G	Intel D915GAV
					
Preț	104.5€	154.54$	206$	131.93$	119$
Detalii tehnice					
Chipset	I915P+ICH6R	I915P+ICH6R	I925X+ICH6R	I915G+ICH6	I915G+ICH6
FSB	800MHz	800MHz	800MHz	800MHz	800MHz
Sloturi	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 4 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 4 PCI
Memorie/Capacitate	DDR400, DDR2 533 / 4GB	DDR400, DDR2 533 / 4GB	DDR2 533MHz / 4GB	DDR400 / 4GB	DDR400 / 4GB
Conectori	6 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF	4 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF	4 USB 2.0, 1 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF	8 USB 2.0, Gigabit LAN	4 USB 2.0
ATA/RAID	1xATA100 / 4xSerial ATA, 2xATA133	1xATA100 / 4xSerial ATA	1xATA100 / 4xSerial ATA	1xATA100, 4xSerial ATA / 2xATA133	1xATA100, 4xSerial ATA / -
Rezultate teste					
DOOM 3 640x480	83.6	84.1	84.1	81.9	81.1
Halo 640x480	111.31	112.8	112.74	109.29	110.39
3DMark2001SE 640x480	20.266	20.348	20.300	19.631	19.982
Comanche 4 640x480	57.85	59.03	58.75	58.06	57.92
UT 2004 640x480	82.88	82.7	82.19	80.57	80.58
Conversie WAV-MP3	30"	30"	31"	30"	31"
Arhivare WinACE	7'39"	7'38"	7'32"	8'11"	8'8"
PCMark2004 DivX Conversion	75.28	75.72	75.74	73.79	73.18
Sandra 2004 Mem. Int MB/s	4924	4979	4899	4636	4627
PCMark2004 HDD	3459	3467	3383	3472	3384
Note teste					
Notă aplicații	4.077	4.094	4.070	3.970	3.933
Notă jocuri	4.071	4.105	4.093	3.994	4.006
Dotări	0.740	0.680	0.660	0.710	0.550
Verdict	8.888	8.879	8.823	8.674	8.489


Hercules
FII DJ.
FII DJ ADEVĂRAT.
FII DJ ADEVĂRAT LA UN PREȚ ADEVĂRAT.
DJ CONSOLE
panou spate
panou față
ACASĂ
LA PETRECERE
ÎN CLUB
Revoluționara Hercules DJ Console îți oferă acces la toate instrumentele unui DJ profesionist, fără a fi nevoie să cari lăzi de discuri. Doar conectezi laptopul sau PC-ul, niște boxe și începi. Dacă vrei, conectezi căștile sau microfonul și ești un DJ de nivel profesionist acasă, la o petrecere sau la club.Tot ce ai nevoie este aici!
- Plays Mp3's, WMA, .Wav, CD's
- Includes 24 bit sampling, 48KHz USB sound card
- 6 independent outputs - surround sound ready
- Stereo line inputs
- Midi in/out, General Midi
- Optical & co-axial SPDIF input/output
- Bundled with a large suite of DJ software
- Compatible with some other DJ software
- 43 assorted buttons, wheels, knobs, high quality ALPS faders
- Durable ABS plastic carrying case converts to slip-proof base, shoulder strap
- Phosphorescent keys allow you to see control surface in low light
- Loop sample, cue, match beats, cross fade, scratch, EQ, effects, change pitch, quick search for songs
- Monitor while playing, talkover attenuation
- 102dB ADC, 106dB DAC
- USB 2 & 1 compatible
- ASIO 2.0 compatible
THE HERCULES DJ CONSOLE...UNREAL!
AUDIO
DJ CONSOLE
149 €*
Unic importator:
Ubisoft România
Str. Siret nr. 95,
Sector 1, București
Tel.: 021-5690600
Fax: 021-5690601
e-mail: sales@ubisoft.ro
www.hercules.com
* Preț de vânzare recomandat. Nu include TVA
Produs disponibil în toate magazinele de specialitate
best computers
DC DEPOZITUL DE CALCULATOARE
Ultra PRO Computers
SENORG ROMANIA SRL
alliance computers
diverta



Creiere fierbinti

MHz versus cache

Dacă în cazul procesoarelor de top anul acesta lucrurile nu s-au schimbat prea mult, în zona entry-level au apărut două noi concurente: Sempron şi Celeron D.

DE LA ULTIMUL TEST DE PROCESOARE DIN XtremPC, care a avut loc în luna februarie, s-au produs schimbări importante mai ales pe platforma Intel: au apărut procesoarele fără pini LGA775, iar numele acestora nu mai dezvăluie frecvenţa de funcţionare; şi în oferta AMD a apărut un procesor nou: Sempron, bazat pe nucleu Thoroughbred şi lansat cu scopul de a concura direct cu Celeron D.

PLATFORMA HARDWARE

La acest test au participat procesoarele care au fost compatibile cu una din următoarele platforme: Socket A, Socket 754, Socket 478 sau Socket LGA775. Sistemul de test a fost compus din memorii 2x512 Geil DDR400 2.5-4-4-8, harddisk Seagate Barracuda 7200.7 40GB, sursă Antec SmartPower 400W. Plăcile de bază corespunzătoare fiecărei platforme au fost selecţionate în funcţie de performanţele dovedite în urma unor teste preliminare. Astfel, pentru Socket A am utilizat placa de bază MSI K7N2Delta2 (chipset nForce2 Ultra 400), platforma Socket 754 a fost susţinută de ABIT KV8-MAX3 (chipset VIA K8T800). Procesoarele Intel Socket 478 au rulat pe ABIT IC7-G (chipset i875P), în timp ce procesoarele compatibile Socket LGA775 au beneficiat de suportul plăcii de bază MSI 915P Combo (chipset i915P). Placa video a fost Radeon 9800 Pro pentru Socket A, 754 şi 478, în timp ce pentru platforma 775 am utilizat placa video PCI Express Radeon X700 Pro.

SISTEM DE TEST

Testele au fost efectuate în sistemul de operare Windows XP Professional cu DirectX 9.0c şi drivere video Catalyst 4.9. Prima parte a testului a fost realizată cu ajutorul a două jocuri: DOOM 3 şi UT 2004. Ambele teste au fost realizate cu setări minime pentru detaliile video, deoarece am dorit ca rezultatele finale să fie influenţate cât mai puţin de placa video. Prin urmare, am ales rezoluţiile 640x480 şi 1024x768, cu toate detaliile setate la minim. La DOOM 3 am folosit pentru benchmark "DEMO1". Pentru cei care doresc să-şi testeze acasă sistemul folosind acest joc procedura este foarte simplă. În primul rând, se setează configuraţia video dorită (rezoluţie, nivel de detaliu, AA/AF). După ce aţi terminat această etapă, este foarte important să ieşiţi şi să intraţi din nou în joc (în caz contrar benchmark-ul va rula la configuraţia cu care aţi pornit jocul). Prin combinaţia de taste "Ctrl+Alt+Î" se intră în mod consolă şi se introduce comanda "Timedemo DEMO1". După rularea benchmark-ului, este afişat rezultatul. Pentru a testa cu jocul UT 2004 am folosit utilitarul UMark şi harta "DM-Antalus.ut2".

Pentru benchmark-urile sintetice am utilizat 3DMark05 Business Edition, unde am selectat testele de procesor. SiSoftware Sandra 2004 versiunea 8.9.131 ne-a furnizat rezultatele Dhrystone ALU şi Whetstone FPU din "CPU Arithmetic Benchmark".

Testul de arhivare a fost realizat cu WinAce 2.5, cu ajutorul căruia am comprimat un director de 700MB ce conţinea 766 de fişiere şi 149 de subdirectoare. Am ales acest program de arhivare deoarece afişează la sfârşit cât a durat operaţia de comprimare.

Performanţele multimedia au fost calculate de PCMark04. Astfel, acest benchmark ne-a furnizat informaţii despre viteza în codarea video (WMA şi DivX) şi audio. Tot cu ajutorul lui PCMark04 am aflat cum se descurcă fiecare procesor în aplicaţii multitask (unde procesoarele Intel şi-au dovedit supremaţia).

CONCLUZIE

Rezultatele testelor nu ne-au produs surprize, ierarhia procesoarelor fiind foarte apropiată de aşteptările noastre. O soluţie foarte bună ni s-a părut procesorul AMD Sempron ce oferă performanţe bune şi permite un upgrade ulterior la Athlon 64.

Liviu Marica


SAMSUNG
Digital Perfection
Customized Drivers to Fit Your Every Needs
Model: SH W08A
DigitAll Reliability
Reliable Design for all aspects
SP1614N
HDD 160GB, ATA133
7200rpm, 8MB buffer
3 ANI
2 ANI
Info:
Model: Samsung SH-W08A
Viteze scriere: 8x DVD+/-R, 4x DVD+/-RW, 32x CD-R 16x CD-RW
Viteze citire: 8x DVD+/-R, 4.8x DVD+/-RW, 40x CD-R 24x CD-RW, 12x DVD-ROM, 2x DVD-RAM
Interfață: E-IDE/ATAPI
Data buffer: 2 MB
Compatibilitate: DVD+R, DVD+RW, DVD-R, DVD-RW DVD-RAM(citit), DVD-Video, DVD-ROM, CD-R CD-RW, CD-ROM, CD-ROM/XA, CD-Audio Video-CD, Photo CD, CD-I(FMV), CD-Extra CD-TEXT
ultra PRO
K Tech Electronics
Bucuresti, Calea Griviței 397
Tel: 021-22.44.535 Fax: 021-22.44.586
email: office@ktech.ro
Magazin on-line: www.ultrapro.ro

DICŢIONAR

TEHNOLOGIE DE FABRICAŢIE
Termenul se referă la modalitatea utilizată în realizarea elementelor din structura chipurilor. Procesoarele din prezent folosesc tehnologia de 13 şi 9 nanometri (0.13 şi 0.9 micrometri). Primul procesor 486 era realizat în tehnologia de 1000 nanometri, iar peste 10 ani specialiştii apreciază că se va ajunge la 20 nanometri. Cu cât această valoare este mai mică cu atât au loc mai multe tranzistoare în acelaşi spaţiu şi îşi comută starea mult mai repede.

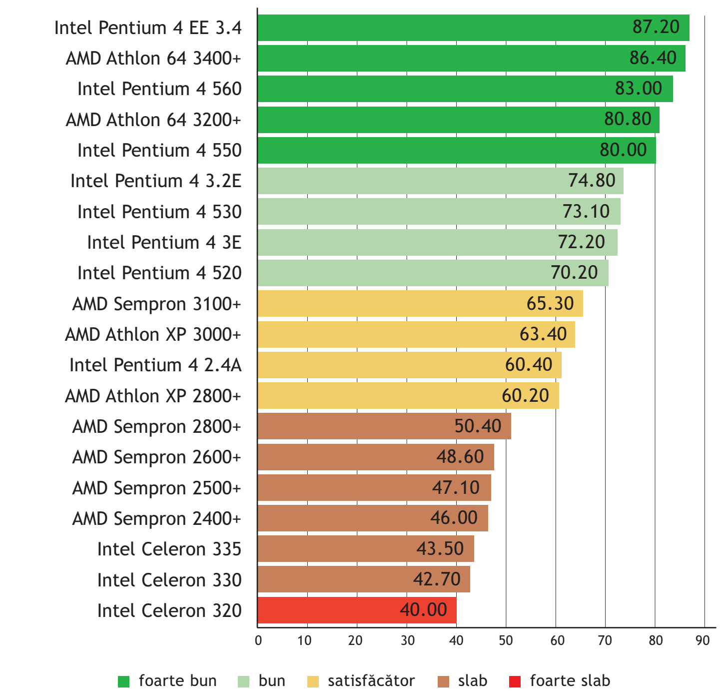
HYPER-THREADING
Facilitate a celor mai recente procesoare Pentium 4 prin care un singur procesor fizic este detectat de sistem ca fiind două unităţi logice. Utilizează regiştrii suplimentari pentru a calcula două fire de execuţie în scopul de a mări performanţa cu aproximativ 30%. Pentru a beneficia de această creştere a performanţei aplicaţiile trebuie optimizate pentru multiprocesor. O creştere semnificativă a performanţei totale se obţine în special atunci când sunt executate mai multe aplicaţii în paralel (cum ar fi rularea unui program antivirus şi a unui film DivX).

MULTIPLICATOR
Valoarea multiplicatorului este blocată de producător la o anumită valoare pentru a îngreuna pe cât posibil realizarea unui overclocking. La procesoarele AMD Socket A deblocarea multiplicatorului se poate realiza prin operaţii de unire a punţilor amplasate pe partea superioară sau prin unirea pinilor din partea inferioară.

Procesoare

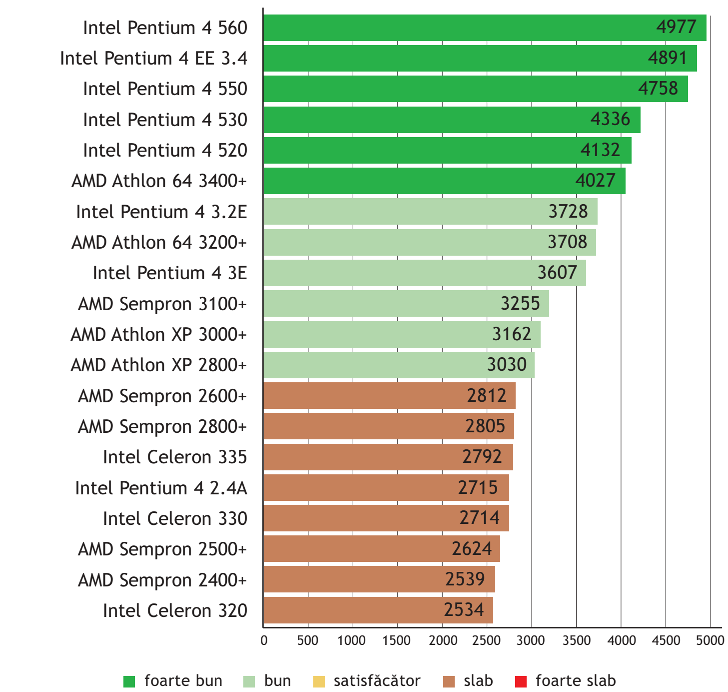
DOOM 3 640x480

valorile mai mari sunt mai bune



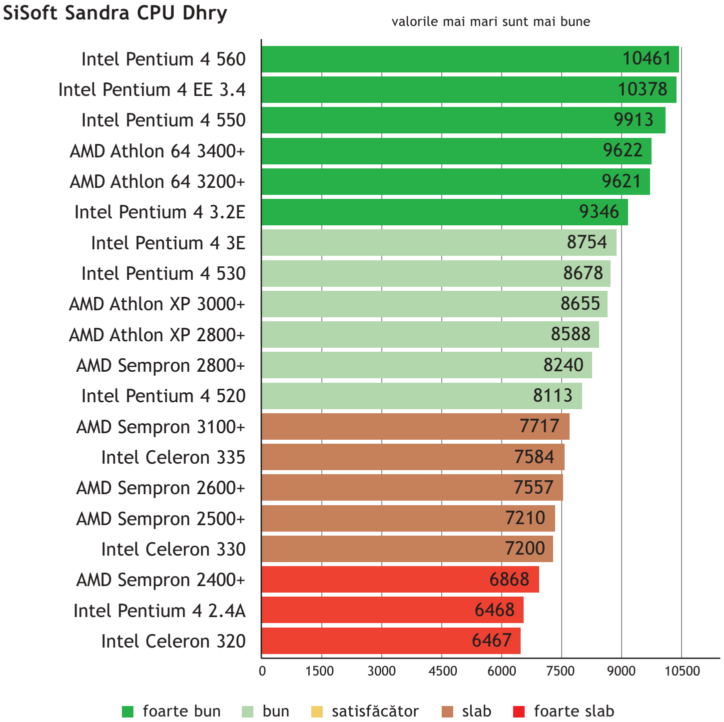
3DMark05

valorile mai mari sunt mai bune



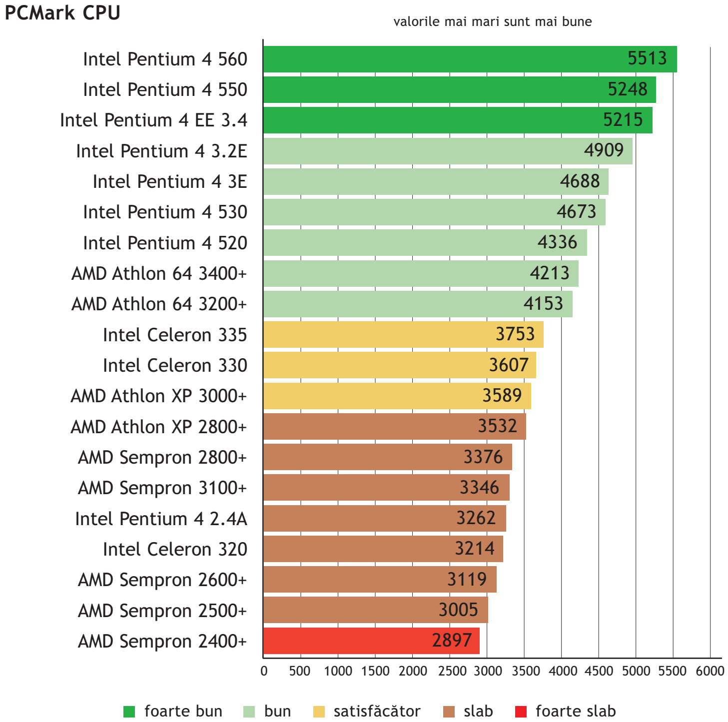
SiSoft Sandra CPU Dhry

valorile mai mari sunt mai bune

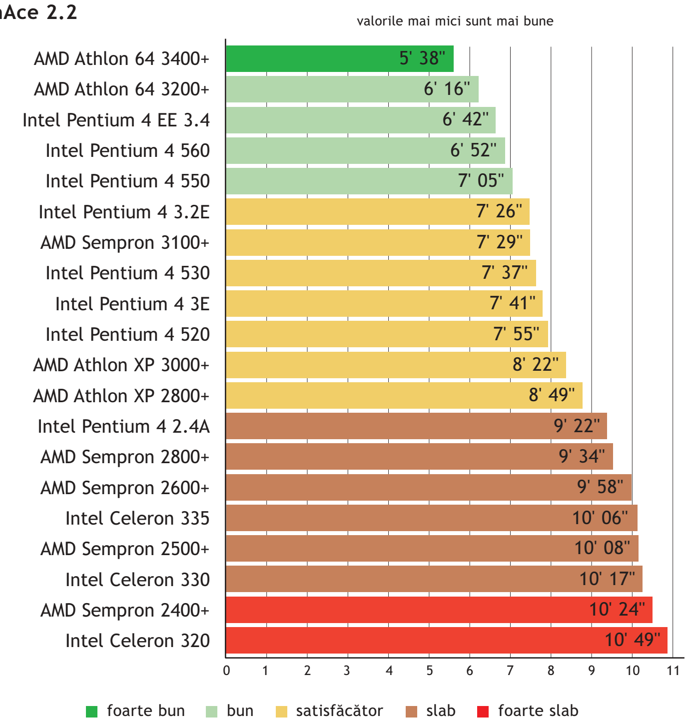


PCMark CPU

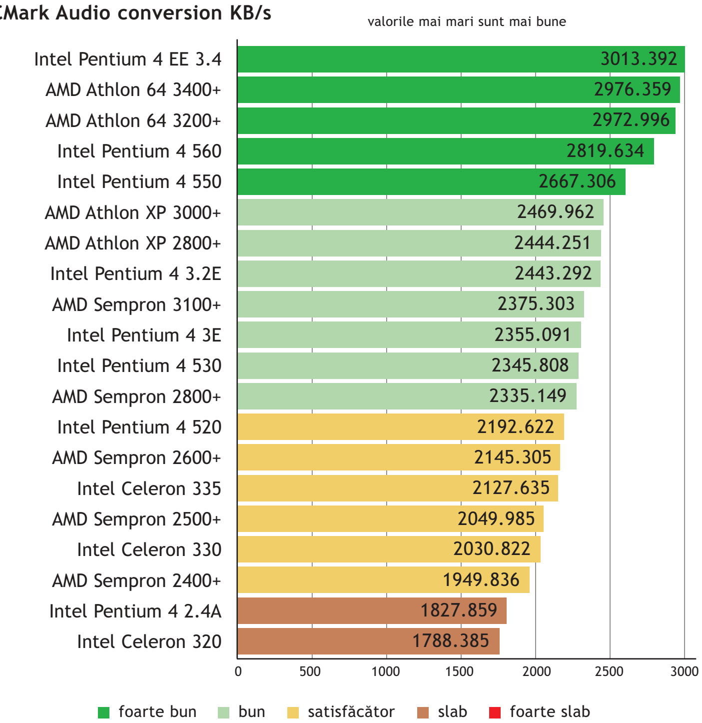
valorile mai mari sunt mai bune



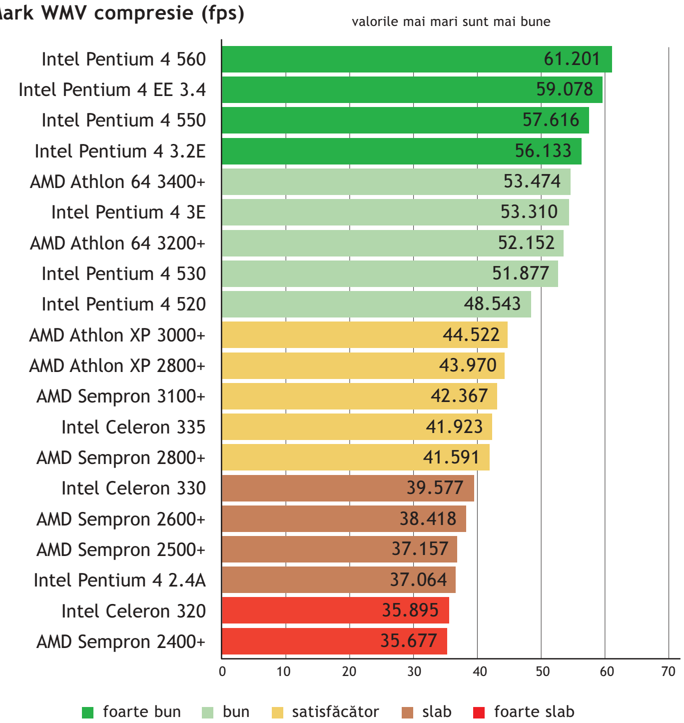
WinAce 2.2



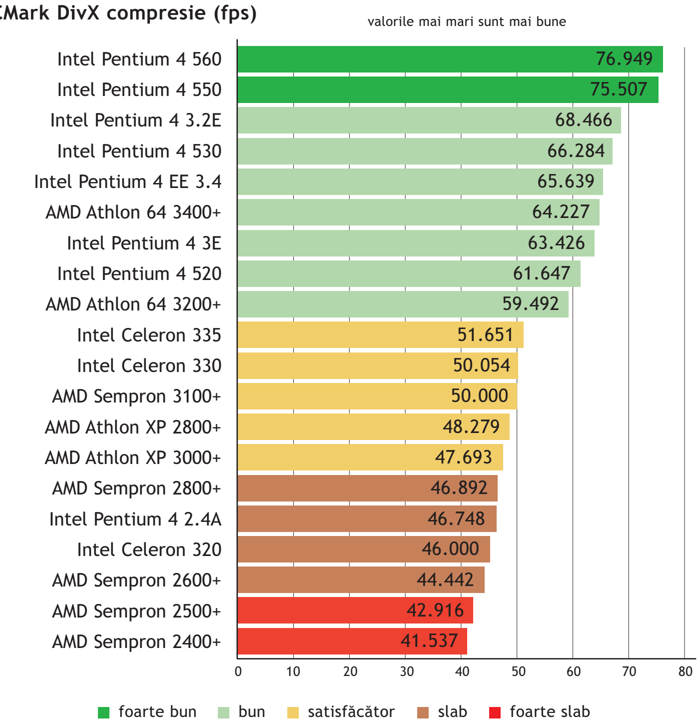
PCMark Audio conversion KB/s



PCMark WMV compresie (fps)



PCMark DivX compresie (fps)



ANALIZA GRAFICELOR

Înainte de a analiza rezultatele obţinute de procesoare, trebuie avut în vedere că este imposibil de asigurat condiţii absolut egale pentru toate concurentele. Cauza este constituită de diferenţele de performanţă dintre cele patru platforme diferite care s-au folosit în timpul testelor (chipset-urile plăcilor de bază nu au performanţe asemănătoare). Din acest motiv, rezultatele trebuie privite mai mult ca un test de platforme.

DOOM 3

Testul a fost efectuat la o rezoluţie de 640x480, cu detaliile setate la minim. Aşa cum ne-am aşteptat, Intel Petium 4 Extreme Edition 3.4 a fost liderul acestui test. Surpriza a reprezentat-o procesorul AMD Athlon 64 3400+ (2200MHz), care a depăşit Intel Pentium 4 560 (3600MHz). La coada clasamentului s-au aliniat toate procesoarele Celeron. Concluzia: dacă vreţi să jucaţi DOOM 3, optaţi pentru AMD Ahtlon 64 şi evitaţi Celeron.

3DMARK05

Pentru a testa performanţele procesoarelor cu benchmark-ul 3DMark05, am ales din meniuri doar testul pentru CPU. Rezultatele din 3DMark05 au avantajat procesoarele Intel, care au ocupat confortabil primele cinci locuri. De remarcat că Intel Pentium 4 2.4A s-a situat, surprinzător, pe poziţia 16. Celeron 320 nu a scăpat de ultimul loc nici în acest test.

WINACE 2.2

Comprimarea fişierelor spune multe despre forţa unui procesor, dar în calcul intră şi viteza de transfer dintre harddisk şi placa de bază. Cele două procesoare AMD Athlon 64 au ocupat primele două locuri, urmate de Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.4. AMD Sempron 3100+ s-a clasat pe un foarte bun loc 7, fapt ce ne face să credem că placa de bază ABIT KV8-MAX3 are o contribuţie serioasă la aceste rezultate.

Intel Pentium 4 EE 3.4



N/A
Intel Corporation
www.intel.com

Procesoarele Intel EE se remarcă prin performanţele foarte bune datorate cache L3 de 2048KB. La baza procesorului din acest test stă nucleul Gallatin ce derivă din "Northwood". Din această cauză nu dispune de instrucţiunile SSE3.

- Socket: **LGA775**
- Frecvenţă: **3400MHz**
- FSB: **200**
- Cache L2/L3: **512KB/2048KB**

Verdict 96.20

Intel Pentium 4 560



387€ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare / Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90
www.itshop.ro / www.ultrapro.ro

Pentium 4 560 era la ora testului cel mai rapid procesor desktop Intel realizat pe nucleu Prescott. A depăşit varianta Pentium 4 EE 3.4GHz numai datorită rezultatelor mai bune obţinute în testele PCMark04 şi 3DMark05.

- Socket: **LGA775**
- Frecvenţă: **3400MHz**
- FSB: **200**
- Cache L2/L3: **512KB**

Verdict 98.31

Intel Pentium 4 3.2E



199€ / 36 luni
ASBIS România / Depozitul de Calculatoare
Tape Computer / Ultra PRO Computers
021-233.38.41 / 021-221.73.77 / 021-330.57.83 / 021-211.70.90

Intel Pentium 4 3.2E este cea mai bună alegere pentru utilizatorii care nu doresc să opteze încă pentru platforma cu PCI Express. S-a remarcat în convertirea video, unde a obţinut locul al treilea în cazul fişierelor DivX.

- Socket: **478**
- Frecvenţă: **3200MHz**
- FSB: **200**
- Cache L2/L3: **1024KB**

Verdict 87.69

Intel Pentium 4 520



153€ / 36 luni
ASBIS România / Ultra PRO Computers
021-233.38.41 / 021-211.70.90
www.asbis.ro / www.ultrapro.ro

Din punctul de vedere al preţului, este cel mai accesibil procesor Pentium 4 pe Socket LGA775 din test. În ceea ce priveşte raportul dintre performanţă şi preţ, Pentium 4 520 este una dintre cele mai bune soluţii de pe piaţa noastră.

- Socket: **LGA775**
- Frecvenţă: **2800MHz**
- FSB: **200**
- Cache L2/L3: **1024KB**

Verdict 79.44

Intel Pentium 4 2.4A



112€ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare / Tape Computer
Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-330.57.83 / 021-211.70.90

Este o soluţie bună dacă vreţi un procesor Intel şi rulaţi multe jocuri. Dacă rulaţi aplicaţii de editare audio-video, o alternativă mai bună şi mai ieftină este Intel Celeron 335. De menţionat că a demonstrat un real potenţial pentru overclocking.

- Socket: **478**
- Frecvenţă: **2400MHz**
- FSB: **133**
- Cache L2/L3: **1024KB**

Verdict 61.49

Intel Celeron 335



94€ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare / Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90
www.itshop.ro / www.ultrapro.ro

Chiar dacă performanţele au fost mai mici în jocuri decât ale contracandidatelor lui pe segmentul entry-level, putem spune că este un procesor reuşit şi are cel mai mare potenţial de overclocking dintre toate procesoarele din acest test.

- Socket: **478**
- Frecvenţă: **2800MHz**
- FSB: **133**
- Cache L2/L3: **256KB**

Verdict 65.78


PHILIPS
190S
PHILIPS

Intel Celeron 320



61€ / 36 luni
Ultra PRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Din punctul de vedere al performanţei generale, s-a situat între AMD Sempron 2400+ şi AMD Sempron 2500+. În schimb, performanţele obţinute de Celeron 320 în jocuri au fost mai slabe decât concurenţii din aceeaşi clasă de la AMD.

- Socket: **478**
- Frecvenţă: **2400MHz**
- FSB: **133**
- Cache L2/L3: **256KB**

Verdict 58.32

AMD Athlon 64 3400+



249€ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare / Tape Computer
Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-330.57.83 / 021-211.70.90

Cele două procesoare AMD Athlon 64 3400+ şi Athlon 64 3200+ funcţionează la aceeaşi frecvenţă (2200MHz), singura diferenţă fiind cantitatea de memorie cache L2: 1024KB şi, respectiv, 512KB (vizibilă în special în performanţa din jocuri).

- Socket: **754**
- Frecvenţă: **2200MHz**
- FSB: **200**
- Cache L2/L3: **1024KB**

Verdict 81.69

AMD Athlon XP 3000+



139€ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare / Tornado Sistems
Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-206.77.40 / 021-211.70.90

Este un procesor performant care nu ne-a dezamăgit în testele de jocuri sau în aplicaţiile de editare audio-video. Din păcate, are un preţ puţin cam mare pentru ceea ce oferă. Recomandat celor care doresc un procesor rapid Socket A.

- Socket: **A**
- Frecvenţă: **2100MHz**
- FSB: **200**
- Cache L2/L3: **512KB**

Verdict 68.69

AMD Sempron 3100+



155$ / 36 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

Realizat pe nucleul Paris, AMD Sempron 3100+ a fost surpriza plăcută a testului, reuşind să se dovedească cel mai rapid procesor din clasa entry-level. Îl recomandăm celor care doresc un procesor Socket 754, dar nu au buget pentru Athlon 64.

- Socket: **754**
- Frecvenţă: **1800MHz**
- FSB: **200**
- Cache L2/L3: **512KB**

Verdict 66.79

AMD Sempron 2800+



104€ / 12 luni
Depozitul de Calculatoare / Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90
www.itshop.ro / www.ultrapro.ro

Procesorul este realizat pe baza nucleului Thoroughbred şi are performanţe bune. Deoarece preţul depăşeşte 100¤, recomandăm alegerea unui AMD Athlon XP 2800+ care oferă performanţe mult mai bune la un preţ puţin mai mare.

- Socket: **A**
- Frecvenţă: **1992MHz**
- FSB: **166**
- Cache L2/L3: **256KB**

Verdict 64.30

AMD Sempron 2400+



58€ / 12 luni
Depozitul de Calculatoare / Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90
www.itshop.ro / www.ultrapro.ro

Ocupantul ultimului loc este un procesor destinat utilizatorilor cu buget redus însă, ajutat de o placă video de nivel mediu, poate rula jocuri în condiţii decente. De remarcat că în DOOM 3 a depăşit toate procesoarele Intel Celeron.

- Socket: **A**
- Frecvenţă: **1660MHz**
- FSB: **166**
- Cache L2/L3: **256KB**

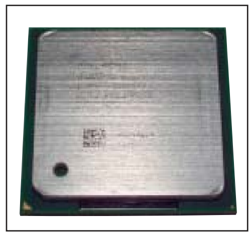
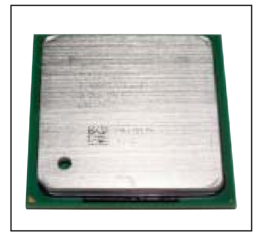
Verdict 56.88

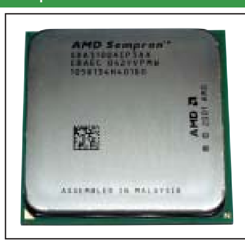


TOP
MAINBOARD
SOLTEK
Unleashing The Power
of 64-bit Computing
MAINBOARD
SL-K8AN2E-GR
NVIDIA nForce3 250Gb (Socket754)
Support HyperTransport
2 DDR 400 / 333 SDRAM
AGP 8X / 4X
UATA-133/100 & Serial ATA
RAID 0, 1, 0+1 & JBOD
Promise 20579 RAID Controller
NV Gigabit Ethernet(66MHz)
Integrated 6-channel AC'97 Audio
8 x USB 2.0
AMD 64 Athlon
Prescott & P4EE Ready!
Socket 478
SL-865Pro2-FGR
Intel 865PE+ICH5
Intel Prescott Socket 478 P4 & Celeron Ready
FSB 800/ 533 MHz
4 Dual Channel DDR 400/333 SDRAM
Support AGP 8X/4X
Support UATA-133/ 100 RAID & Serial ATA RAID 0, 1, (0+1), and JBOD
Gigabit Ethernet
Integrated 6 Channel AC'97 Audio
Integrated IEEE 1394
8 x USB2.0
BIOS Vcore Setting & FSB Setting
BIOS AGP & DIMM Voltage Setting
Hyper Threading Technology
Debug LED onboard
Soltek MBA
Socket 775
SL-915GPro-FGR
Intel 915G+ICH6
Support LGA775 Pentium4 processors
FSB 800/ 533 MHz
4 Dual Channel DDR 400/333 SDRAM
Support PCI Expressx16 graphics interface
Support PCI Expressx1
Support UATA-133/100 Raid 0, 1, 0+1 & JBOD
Support Serial ATA
Gigabit Ethernet
Integrated 8-Channel AC'97 Audio
Integrated IEEE 1394
8 x USB2.0
BIOS Vcore Setting & FSB Setting
BIOS AGP & DIMM Voltage Setting
Debug LED onboard
RedStorm2 Technology
Socket 754
SL-K8AV2-GR
VIA K8T800PRO+VT8237
Supports HyperTransport
2 DDR 400/333 SDRAM
Supports AGP 8X/4X
Supports UATA-133/100 & Serial ATA RAID
VIA 6122 Gigabit Ethernet Controller
Integrated 6-Channel AC'97 Audio
8 x USB2.0
BIOS Vcore Setting & FSB Setting
BIOS AGP & DIMM Voltage Setting
RedStorm2 Technology
SL-K8AV2-R is w/o LAN
Socket 939
SL-K8TPro-939
VIA K8T800PRO+VT8237
Support AMD Athlon 64 at 939 pin package
4Dual Channel DDR 400/333 SDRAM
Support AGP 8X/4X
Support UATA-133/100 & Serial ATA
Support Raid 0, 1, 0+1 & JBOD
Gigabit Ethernet
Integrated 8-Channel AC'97 Audio
Integrated IEEE 1394
8 x USB2.0
BIOS Vcore Setting & FSB Setting
BIOS AGP & DIMM Voltage Setting
Debug LED
SL-9550-XD/PD
ATI Radeon™ 9550
·Supports AGP8X/4X
·250MHz Engine clock
·DirectX9
·OpenGL 1.4
·Single Fan
·DVI output for digitial flat-panel displays
·TV-Out S-Viedo Connector
·128MB DDR Memory
Enjoy Qbic Enjoy life!!
Qbic Spring Collections
Soltek Mini Barebone Systems
Intel® Pentium® 4 Solution
Qbic EQ3401 series
Intel Springdale 865G
Qbic EQ3402 series
Intel 845GE
VIA® C3 CPU Embedded Solution
Qbic IQ3601 series
VIA CLE266
VIA C3 1000MHz CPU Embedded
AMD® Socket A Solution
Qbic EQ3702 / EQ3705 series
NVIDIA nForce2 IGP
Qbic EQ3704 series
VIA KM400A
SOLTEK NEW AWARDS
*All brand names are registered trademarks of their respective owners
*Any overclocking is at user's risk Soltek will not be responsible for any damage or instability to your processor motherboard or any other componets
Soltek Computer Inc.
www.soltek.com.tw
The Soul Of Technology
Authorized Distributors
FiT DISTRIBUTION
FiT Distribution s.r.l.
Str. Biharia nr. 67 77, sector 1, Bucuresti
Tel: (021) 201.15.16; Fax: (021) 201.15.26
e-mail: sales@fit.com.ro; http://www.fit.com.ro
2005 International CES
DEFINING TOMORROW'S TECHNOLOGY
SOLTEK Booth No: HILTON 52012
January 6-9, 2005

	Intel Pentium 4 560	Intel Pentium 4 EE 3.4	Intel Pentium 4 550	Intel Pentium 4 3.2E	Intel Pentium 4 530
					
Preț	387€	N/A	329$	199€	169€
Detalii tehnice					
Socket	LGA775	LGA775	LGA775	478	LGA775
Frecvență	3400MHz	3400MHz	3400MHz	3200MHz	3000MHz
Multiplicator	18X	17X	17X	16X	15X
FSB	200	200	200	200	200
Cache L1/L2/L3	16+12KB/1024KB/-	8+12KB/512KB/2048KB	17+12KB/1024KB/-	16+12KB/1024KB/-	18+12KB/1024KB/-
Tehnologie fabricație	0.09 microni	0.13 microni	0.09 microni	0.09 microni	0.09 microni
Nucleu	Prescott	Gallatin	Prescott	Prescott	Prescott
Suport pentru 64 biți	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Teste					
DOOM 3 640x480 / 1024x768	83 / 56.5	87.2 / 57.2	80 / 56	74.8 / 48.3	73.1 / 54.9
UT 2004 1024x768 / 640x480	136.75 / 137.400	148.12 / 148.733	129.89 / 130.32	119.96 / 120.4	117.8 / 117.92
3DMark05 CPU Score	4977	4891	4758	3728	4336
3DMark05 CPU test 1/2 fps	2.6/4.2	2.5/4.2	2.5/4.0	2.0 / 3.0	2.3/3.6
SiSoft Sandra CPU Dhry	10461	10378	9913	9346	8678
SiSoft Sandra CPU Whet	7512	7544	7092	6695	6251
WinAce 2.2	6' 52"	6' 42"	7' 05"	7' 26"	7' 37"
PCMark CPU	5513	5215	5248	4909	4673
PCMark Audio conversion KB/s	2819.634	3013.39	2667.306	2443.292	2345.808
PCMark WMV compresie (fps)	61.201	59.078	57.616	56.133	51.877
PCMark DivX compresie (fps)	76.949	65.639	75.507	68.466	66.284
Multith. file compresion	5.089	6.05	4.778	4.605	4.401
Multith. file encription	65.589	54.27	63.267	59.496	55.678
Verdict	98.31	96.20	94.25	87.69	85.17

	Intel Celeron 320	AMD Athlon 64 3400+	AMD Athlon 64 3200+	AMD Athlon XP 3000+	AMD Athlon XP 2800+
					
Preț	61€	249€	245$	139€	126€
Detalii tehnice					
Socket	478	754	754	A	A
Frecvență	2400MHz	2200MHz	2200MHz	2100MHz	2075MHz
Multiplicator	18X	11X	11X	10.5X	12.5X
FSB	133	200	200	200	166
Cache L1/L2/L3	16+12KB/256KB/-	64+64KB/1024KB/-	64+64KB/512KB/-	64+64KB/512KB/-	64+64KB/512KB/-
Tehnologie fabricație	0.09 microni	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni
Nucleu	Prescott	ClawHammer	NewCastle	Barton	Barton
Suport pentru 64 biți	Nu	Da	Da	Nu	Nu
Teste					
DOOM 3 640x480 / 1024x768	40 / 36.1	86.4 / 48.7	80.8 / 48.6	63.4 / 46.8	60.2 / 46.2
UT 2004 1024x768 / 640x480	73.25 / 74.57	141.35 / 141.4	141.275 / 141.284	93.17 / 93.38	90.39 / 90.62
3DMark05 CPU Score	2534	4027	3708	3162	3030
3DMark05 CPU test 1/2 fps	1.3/2.1	2.1/3.5	1.9/3.2	1.5/3.0	1.5/2.8
SiSoft Sandra CPU Dhry	6467	9622	9621	8655	8588
SiSoft Sandra CPU Whet	2959	4604	4603	3293	3267
WinAce 2.2	10' 49"	5' 38"	6' 16"	8' 22"	8' 49"
PCMark CPU	3214	4213	4153	3589	3532
PCMark Audio conversion KB/s	1788.385	2976.359	2972.996	2469.962	2444.251
PCMark WMV compresie (fps)	35.895	53.474	52.152	44.522	43.970
PCMark DivX compresie (fps)	46.000	64.227	59.492	47.693	48.279
Multith. file compresion	2.621	3.187	3.182	2.750	2.717
Multith. file encription	34.251	34.554	34.669	32.348	31.851
Verdict	58.32	81.69	79.64	68.69	67.66

	Intel Pentium 4 3E	Intel Pentium 4 520	Intel Celeron 335	Intel Celeron 330	Intel Pentium 4 2.4A
					
Preț	165€	153€	94€	76€	112€
Detalii tehnice					
Socket	478	LGA775	478	478	478
Frecvență	3000MHz	2800MHz	2800MHz	2666MHz	2400MHz
Multiplicator	15X	14X	21X	20X	18X
FSB	200	200	133	133	133
Cache L1/L2/L3	16+12KB/1024KB/-	19+12KB/1024KB/-	16+12KB/256KB/-	16+12KB/256KB/-	16+12KB/1024KB/-
Tehnologie fabricație	0.09 microni	0.09 microni	0.09 microni	0.09 microni	0.09 microni
Nucleu	Prescott	Prescott	Prescott	Prescott	Prescott
Suport pentru 64 biți	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Teste					
DOOM 3 640x480 / 1024x768	72.2 / 48	70.2 / 54.2	43.5 / 40	42.7 / 39.3	60.4 / 46.2
UT 2004 1024x768 / 640x480	115.55 / 116.1	112.03 / 112.491	80.44 / 81.85	78.02 / 79.48	92.14 / 92.79
3DMark05 CPU Score	3607	4132	2792	2714	2715
3DMark05 CPU test 1/2 fps	2.0 / 2.9	2.2/3.4	1.5/2.3	1.4/2.3	1.4/2.4
SiSoft Sandra CPU Dhry	8754	8113	7584	7200	6468
SiSoft Sandra CPU Whet	6308	4864	3457	3290	2960
WinAce 2.2	7' 41"	7' 55"	10' 06"	10' 17"	9' 22"
PCMark CPU	4688	4336	3753	3607	3262
PCMark Audio conversion KB/s	2355.091	2192.622	2127.635	2030.822	1827.859
PCMark WMV compresie (fps)	53.310	48.543	41.923	39.577	37.064
PCMark DivX compresie (fps)	63.426	61.647	51.651	50.054	46.748
Multith. file compresion	4.475	3.956	3.163	3.111	2.667
Multith. file encription	55.936	52.202	40.023	37.755	34.439
Verdict	83.87	79.44	65.78	63.48	61.49

	AMD Sempron 3100+	AMD Sempron 2800+	AMD Sempron 2600+	AMD Sempron 2500+	AMD Sempron 2400+
					
Preț	155$	104€	77€	69€	58€
Detalii tehnice					
Socket	754	A	A	A	A
Frecvență	1800MHz	1992MHz	1833MHz	1743MHz	1660MHz
Multiplicator	9X	12X	11X	10.5X	10X
FSB	200	166	166	166	166
Cache L1/L2/L3	64+64KB/512KB/-	64+64KB/256KB/-	64+64KB/256KB/-	64+64KB/256KB/-	64+64KB/256KB/-
Tehnologie fabricație	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni	0.13 microni
Nucleu	Paris	Thoroughbred	Thoroughbred	Thoroughbred	Thoroughbred
Suport pentru 64 biți	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Teste jocuri					
DOOM 3 640x480 / 1024x768	65.3 / 46.9	50.4 / 45	48.6 / 42.2	47.1 / 41.7	46 / 41.3
UT 2004 1024x768 / 640x480	87.4 / 87.83	83.559 / 83.969	80.469 / 80.665	78.53 / 78.7	76.755
3DMark05 CPU Score	3255	2805	2812	2624	2539
3DMark05 CPU test 1/2 fps	1.7/2.8	1.3/2.7	1.4/2.5	1.2/2.5	1.2/2.4
SiSoft Sandra CPU Dhry	7717	8240	7557	7210	6868
SiSoft Sandra CPU Whet	3690	3137	2875	2744	2613
WinAce 2.2	7' 29"	9' 34"	9' 58"	10' 8"	10' 24"
PCMark CPU	3346	3376	3119	3005	2897
PCMark Audio conversion KB/s	2375.303	2335.149	2145.305	2049.985	1949.836
PCMark WMV compresie (fps)	42.367	41.591	38.418	37.157	35.677
PCMark DivX compresie (fps)	50.000	46.892	44.442	42.916	41.537
Multith. file compresion	2.553	2.666	2.556	2.485	2.425
Multith. file encription	27.835	30.781	28.238	27.008	25.722
Verdict	66.79	64.30	60.89	58.77	56.88



De la Mini DV la DivX
Editare video pe USB 2.0

Problemele editării video pe computer încep cu alegerea modalităţii de transfer: USB 2.0, Firewire sau TV-In. În acest articol am ales să testăm captura prin USB 2.0.

REALIZAREA UNUI MATERIAL VIDEO PE CD sau DVD pare foarte simplu de efectuat, dacă ai la dispoziţie un minim de echipamente: un sistem performant, o cameră video, o metodă de transfer al materialului filmat pe computer, un software de editare şi un DVD writer. Apoi filmezi, transferi materialul pe computer, îndepărtezi fragmentele nedorite, adaugi tranziţiile între cadre şi salvezi în format DivX. Din păcate, realitatea este mult mai complicată decât această teorie. Pornind de la aceste probleme, am încercat să ne punem în situaţia unui utilizator care doreşte să transfere un material filmat cu o cameră Mini DV pe un DVD sau pe un CD. Pentru a complica puţin problema, am considerat că sistemul utilizatorului nu dispune de porturi Firewire şi nici de o placă video cu intrare video.



➲ Plextor ConvertX PX-M402U



➲ Canon MVX250i

Pentru acest experiment am dorit să găsim echipamentele care oferă cea mai simplă metodă de transfer de pe o cameră video Mini DV pe computer prin portul USB 2.0.

CAMERAMANUL AMATOR

Având în vedere condiţiile testului, ne-am oprit la camera video Mini DV Canon MVX250i. La baza acestei camere stă un singur senzor CCD de 1/4.5" cu 1.33 megapixeli. Înregistrările video sunt realizate la o rezoluţie de 0.85 megapixeli, iar fotografiile la 1.23 megapixeli. Imaginile pot fi înregistrate pe carduri SD/MMC (Secure Digital sau MultiMediaCard). Există şi opţiunea de a înregistra video pe cardurile de memorie (M-JPEG Movie Record), însă nu recomandăm folosirea acestei opţiuni decât atunci când nu mai aveţi spaţiu disponibil pe caseta Mini DV. Lentilele au un zoom optic de 18X şi un zoom digital de 360X (valoarea aceasta atât de mare este inutilă deoarece imaginea mărită digital de 360 de ori devine total neclară, şi din această cauză vă recomandăm să o dezactivaţi din meniu).

CODARE VIDEO

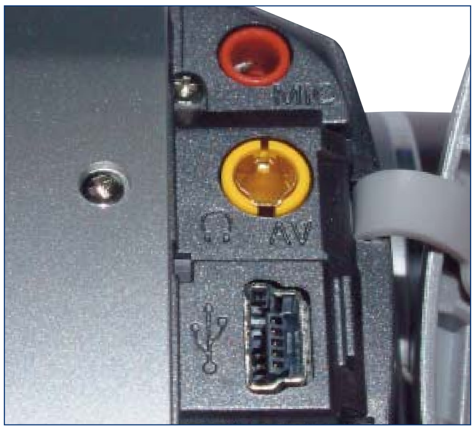
Apariţia continuă a diverselor codec-uri de compresie video creează confuzie în rândurile utilizatorilor care doresc să-şi salveze creaţiile



➲ Ecranul LCD al camerei video Canon MVX250i este rabatabil la 180° în plan orizontal

Specificații Canon MVX250i	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preț / Garanție	909€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Rezoluție senzor	0.85 megapixeli
Viewfinder	LCD color
Tip media	Mini DV
Ecran LCD	2.5”
Tip senzor	CCD
Zoom optic	18X
Zoom digital	360X
Stabilizator imagine	Electronic
Apertură lentile	F1.8
Card memorie	8MB
Interfață	USB, S-Video, A/V, Firewire
Filmare întuneric	Da
Format fotografii	JPEG
Moduri filmare	Full Auto, Auto, Sports, Portrait, Spotlight, Surf (Sand) & Snow, Low Light, Night Mode
Baterie	Li-Ion
Autonomie	360 minute
Dimensiuni	74x78x130mm
Greutate	500g

video pe CD sau DVD. În calcul intră și puterea computerului care trebuie să fie suficient de mare pentru a face față transferului de date video. O soluție pentru evitarea problemelor



➲ Conectorul audio-video, mufa de microfon și portul USB 2.0 ale camerei video Canon MVX250i

legate de configurația computerului este achiziționarea unui echipament dedicat capturii video, care poate să realizeze codare hardware. După o analiză a pieței, ne-am oprit asupra dispozitivului Plextor ConvertX PX-M402U, care oferă o lungă serie de facilități la un preț relativ accesibil. Este de menționat că ConvertX PX-M402U are certificare în codarea DivX.
În partea frontală a echipamentului sunt amplasate trei mufe RCA (două intrări audio și



➲ Butoanele de control pentru funcția de vizualizare ale camerei video Canon MVX250i

una video), o intrare S-Video și două LED-uri care indică starea (pornit sau oprit) și dacă se înregistrează date. În partea din spate se află conectorul de alimentare și mufa USB 2.0 pentru conectarea la computer.
În pachetul dispozitivului ConvertX PX-M402U se află două cabluri RCA (audio stereo și video), o mufă convertoare de la standardul Scart la RCA, un cablu S-Video, un cablu USB 2.0 și un alimentator. Pachetul software cuprinde WinDVD Creator2 (folosit pentru captură și editare) și WinDVD (pentru vizionarea DVD-urilor).



➲ Cablul audio-video din pachetul lui Canon MVX250i

CAPTURĂ VIDEO

Transferul materialului video din Canon MVX250i în computer se poate realiza atât prin Firewire, cât și prin mufa de ieșire audio-video. Noi am folosit ultima variantă pentru a putea utiliza echipamentul ConvertX PX-M402U. Rezultatele obținute prin această metodă de codare hardware au fost puțin mai bune decât prin transferul în computer prin portul Firewire și convertirea software ulterioară în DivX.



➲ Portul USB 2.0 și mufa de alimentare ale convertorului Plextor ConvertX PX-M402U

CONCLUZIE

Alegerea unor echipamente potrivite vă va ușura foarte mult munca de editare video și mai ales calitatea rezultată va fi mult mai bună. Plextor ConvertX PX-M402U poate fi folosit cu succes și în cazul în care aveți o cameră mai veche fără port Firewire sau chiar pentru a converti rapid casetele video VHS.

Liviu Marica

Specificații tehnice Plextor ConvertX PX-M402U	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	172.61€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Standarde video	PAL/SECAM (720x576, 352x576, 352x288), NTSC (720x480, 352x480, 352x240)
Video-In	S-Video, RCA
Audio-In	2xRCA
Interfață PC	USB 2.0
Alimentare	100-240V, 50/60 Hz
Dimensiuni	184x32.4x155
Greutate	0.5 kg
Format Video-In	MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, AVI (DivX, ASF), WMV
Format Audio-In	WAVE, MP3, WMA
Format imagini	BMP, JPEG, GIF
Format Video-Out	MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, AVI, DivX, ASF, WMV

Placă video

Sapphire Radeon X700 Pro Hybrid



Cel mai nou procesor grafic mainstream de la ATI destinat platformei PCI Express se numeşte Radeon X700 Pro.

DOTĂRI

Pachetul software livrat împreună cu Sapphire Radeon X700 Pro Hybrid este foarte bogat şi constă din jocurile în versiune completă Prince of Persia: Sands of Time, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, player-ul CyberLink PowerDVD 5 şi utilitarul de overclocking Redline. În cutie mai găsim adaptorul DVI-VGA şi cablurile de conectare TV-Out. Sistemul de răcire folosit este diferit de cel al designului de referinţă ATI şi utilizează radiatoare independente pentru memorii şi procesorul grafic. Culoarea sistemului de răcire şi a PCB-ului este albastru, amintind de plăcile video Hercules.

PERFORMANŢE

Din motive necunoscute, nu am putut rula testele 3DMark03 şi AquaMark3, în rest comportarea plăcii fiind exemplară. Nivelul performanţei este mai ridicat decât cel oferit de plăcile video Radeon 9600 XT pentru platforma AGP, acest lucru fiind posibil datorită celor opt unităţi de randare ale procesorului grafic.

CONCLUZIE

Nivelul performanţei oferit de Sapphire Radeon X700 Pro Hybrid este mai ridicat decât cel oferit de vechile platforme AGP în acest segment.

Contact	
Distribuitor	Ultra PRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Preţ / Garanţie	260€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	Radeon X700 Pro
Memorie	256MB
Frecvenţă chipset / Memorie	425MHz/864MHz
Interfaţă	PCI Express x16
Bus memorie	128 biţi
Conectori	D-Sub, DVI, TV-Out

Teste			
Far Cry 1280	49.23	Painkiller 1600	137.45
Far Cry 1600	35.11	Painkiller 1024 4X/8X	144.67
Far Cry 1024 4X/8X	48.68	Painkiller 1280 4X/8X	108.58
Far Cry 1280 4X/8X	34.98	Halo 1280	37.26
UT 2004 1280	71.86	Halo 1600	27.90
UT 2004 1600	57.38	Tomb Raider 1024 4X/8X	33.46
UT 2004 1024 4X/8X	69.22	Tomb Raider 1280 4X/8X	22.10
UT 2004 1280 4X/8X	52.34	3DMark2003 Default	-
Painkiller 1280	200.57	AquaMark3 Default	-

Performanţe ★ ★ ★ ★ ☆

Placă video

Leadtek WinFast PX6600 GT TDH



Iubitorii platformei PCI Express au acum un chipset grafic performant cu preţ accesibil, la care se adaugă posibilitatea folosirii ulterioare a două plăci identice pentru performanţe aproape duble.

DOTĂRI

În pachetul lui Leadtek WinFast PX6600 GT TDH găsim deja obişnuitul adaptor DVI-VGA şi un box cu mufe S-Video, TV-Out şi Composite. Pachetul software este compus din jocurile Splinter Cell: Pandora Tomorrow şi Prince of Persia: Sands of Time şi player-ul WinFastDVD. Sistemul de răcire este proprietar Leadtek şi foloseşte un radiator de aluminiu ce acoperă doar procesorul grafic. În partea superioară a PCB-ului se poate observa conectorul SLI ce permite utilizarea a două plăci video identice pe o placă de bază cu doi conectori PCI Express x16 sau x8.

PERFORMANŢE

Interfaţa memoriei pe 128 biţi nu îşi arată slăbiciunea decât la rezoluţii mari, când sunt activate opţiunile de Antialiasing şi filtrare anisotropică. La overclocking frecvenţele maxime atinse au fost de 570MHz pentru procesorul grafic şi 1140MHz pentru memorie. Astfel, am obţinut 54.169 de puncte în AquaMark3 şi 9.008 în 3DMark03.

CONCLUZIE

Leadtek WinFast PX6600 GT TDH se remarcă prin performanţă şi overclocking, oferite la un preţ foarte bun.

Contact	
Distribuitor	Best Computers / Depozitul de Calculatoare Skin Media
Preţ / Garanţie	186€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce 6600 GT
Memorie	128MB
Frecvenţă chipset / Memorie	500MHz/1000MHz
Interfaţă	PCI Express x16
Bus memorie	128 biţi
Conectori	D-Sub, DVI, TV-Out

Teste			
Far Cry 1280	48.34	Painkiller 1600	157.73
Far Cry 1600	37.84	Painkiller 1024 4X/8X	177
Far Cry 1024 4X/8X	40.98	Painkiller 1280 4X/8X	103.22
Far Cry 1280 4X/8X	27.74	Halo 1280	51.77
UT 2004 1280	74.76	Halo 1600	41.03
UT 2004 1600	71.17	Tomb Raider 1024 4X/8X	53.76
UT 2004 1024 4X/8X	73.82	Tomb Raider 1280 4X/8X	32.94
UT 2004 1280 4X/8X	57.89	3DMark2003 Default	8092
Painkiller 1280	225	AquaMark3 Default	51047

Performanţe ★ ★ ★ ★ ★

Placă video

GeCube RX700 PRO G



Noul chip grafic mainstream ATI pentru PCI Express, Radeon X700 Pro, este integrat de GeCube în RX700 PRO G.

DOTĂRI

Pachetul lui GeCube RX700 PRO G conţine playerul CyberLink PowerDVD 5, adaptorul DVI-VGA, manualul utilizatorului şi cablurile de conectare S-Video şi Composite. Sistemul de răcire este constituit dintr-un radiator ce acoperă procesorul grafic şi un ventilator de mici dimensiuni. Memoriile GDDR3 nu sunt răcite, ele încălzindu-se prea puţin în timpul funcţionării, chiar şi în regim de overclocking.

PERFORMANŢE

Capacitatea de overclocking a lui GeCube RX700 PRO G este excelentă, în teste placa funcţionând stabil la frecvenţele de 485MHz pentru procesorul grafic şi 1065MHz pentru memorie. Rezultatele obţinute în UT 2004 au fost 74.18fps la rezoluţia 1280x1024, respectiv 65.02 în 1600x1200. Putem observa influenta decisivă pe care o are lăţimea de bandă a memoriei la rezoluţii ridicate. Testele 3DMark03 şi AquaMark3 nu au putut fi rulate de GeCube RX700 PRO G, în rest neîntâlnind nici un fel de problemă legată de stabilitate pe toată durata testelor.

CONCLUZIE

GeCube RX700 PRO G oferă amatorilor platformei PCI Express un chip grafic performant cu preţ accesibil.

Contact	
Distribuitor	Best Computers / Depozitul de Calculatoare Skin Media
Preţ / Garanţie	184.25€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	Radeon X700 Pro
Memorie	128MB
Frecvenţă chipset / Memorie	425MHz/864MHz
Interfaţă	PCI Express x16
Bus memorie	128 biţi
Conectori	D-Sub, DVI, TV-Out

Teste			
Far Cry 1280	39.08	Painkiller 1600	123.87
Far Cry 1600	28.91	Painkiller 1024 4X/8X	139.08
Far Cry 1024 4X/8X	39.16	Painkiller 1280 4X/8X	118.09
Far Cry 1280 4X/8X	28.80	Halo 1280	37.86
UT 2004 1280	71.66	Halo 1600	28.73
UT 2004 1600	55.77	Tomb Raider 1024 4X/8X	33.25
UT 2004 1024 4X/8X	69.43	Tomb Raider 1280 4X/8X	21.95
UT 2004 1280 4X/8X	52.56	3DMark2003 Default	-
Painkiller 1280	194.98	AquaMark3 Default	-

Performanţe ★ ★ ★ ★ ☆

Placă video

Leadtek WinFast A400 LE TDH



Cel mai ieftin membru al familiei GeForce 6800, varianta LE este folosită de Leadtek pentru WinFast A400 LE TDH.

DOTĂRI

Leadtek WinFast A400 LE TDH este livrat cu jocurile complete Prince of Persia: Sands of Time şi Splinter Cell: Pandora Tomorrow, player-ul WinFastDVD, cablurile de alimentare şi conectare TV-Out, CD-ul cu drivere şi manualul de utilizare. Nefiind un chip mare consumator de curent, GeForce 6800 LE nu are nevoie de un sistem de răcire prea performant. Totuşi, Leadtek a folosit pentru WinFast A400 LE TDH un radiator masiv de cupru ce acoperă ambele părţi ale PCB-ului. Pentru alimentarea corespunzătoare a plăcii, pe PCB găsim un conector Molex suplimentar.

PERFORMANŢE

Nivelul performanţelor lui Leadtek WinFast A400 LE TDH este mai ridicat decât cel al plăcilor cu chipset ATI Radeon 9800 Pro, însă semnificativ mai scăzut decât cel oferit de fratele mai mare, GeForce 6800. În overclocking am ridicat frecvenţa procesorului grafic la 355MHz, iar memoria a fost tactată la 824MHz. Astfel, am obţinut 49.173 puncte în AquaMark3, iar în 3DMark03 - 7978 puncte.

CONCLUZIE

Raportul preţ/performanţă oferit de WinFast A400 LE TDH este completat de suportul Shader Model 3.0, folosit de multe jocuri ce urmează a fi lansate.

Contact	
Distribuitor	Best Computers / Depozitul de Calculatoare Skin Media
Preţ / Garanţie	236.5€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce 6800 LE
Memorie	128MB
Frecvenţă chipset / Memorie	300MHz/700MHz
Interfaţă	AGP 8X
Bus memorie	128 biţi
Conectori	D-Sub, DVI, TV-Out

Teste			
Far Cry 1280	38.22	Painkiller 1600	111.06
Far Cry 1600	28.78	Painkiller 1024 4X/8X	142.51
Far Cry 1024 4X/8X	35.72	Painkiller 1280 4X/8X	78.71
Far Cry 1280 4X/8X	24.82	Halo 1280	37.08
UT 2004 1280	72.48	Halo 1600	28.75
UT 2004 1600	58.88	Tomb Raider 1024 4X/8X	32.71
UT 2004 1024 4X/8X	69.83	Tomb Raider 1280 4X/8X	19.56
UT 2004 1280 4X/8X	49.74	3DMark2003 Default	6957
Painkiller 1280	162.26	AquaMark3 Default	43402
Performanţe			
Sintetice:	0.492	Dotări:	0.110
Jocuri:	3.688	Verdict:	4.290

Placă video

Club3D Radeon 9550



Situat ca preţ între Radeon 9200 şi Radeon 9600, Club3D Radeon 9550 este dotat cu 256MB de memorie pe 128 biţi şi are un chip grafic cu patru conducte de randare.

DOTĂRI

Deoarece ATI Radeon 9550 nu este un chip grafic mare consumator de curent, soluţia de răcire aleasă de Club3D este alcătuită dintr-un radiator de mici dimensiuni dotat cu ventilator. Memoriile de 5ns se încălzesc foarte puţin în timpul funcţionării, neavând nevoie de răcire. În pachetul lui Club3D Radeon 9550 găsim obişnuitul adaptor DVI-VGA, cablurile de conectare TV-Out, CD-ul cu drivere şi playerul CyberLink PowerDVD 5.

PERFORMANŢE

Cum era şi de aşteptat, performanţele plăcii sunt mai reduse decât cele ale chip-ului grafic Radeon 9600. Totuşi, cei care se joacă ocazional vor fi mulţumiţi de Club3D Radeon 9550. În overclocking am reuşit să rulăm testele cu procesorul grafic la frecvenţa de 263MHz şi cu memoria la 440MHz. Astfel, am obţinut 2304 de puncte în 3DMark03. Stabilitatea nu a fost o problemă pe durata testelor la frecvenţele default sau în overclocking.

CONCLUZIE

Club3D Radeon 9550 este o soluţie bună pentru cei care se joacă ocazional şi nu sunt dispuşi să plătească o sumă mare de bani pentru un model high-end.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preţ / Garanţie	99.74$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9550
Memorie	256MB
Frecvenţă chipset / Memorie	249MHz/398MHz
Interfaţă	AGP 8X
Bus memorie	128 biţi
Conectori	D-Sub, DVI, TV-Out

Teste			
Far Cry 1280	15.90	Painkiller 1600	46.28
Far Cry 1600	10.87	Painkiller 1024 4X/8X	50.26
Far Cry 1024 4X/8X	16.09	Painkiller 1280 4X/8X	36.20
Far Cry 1280 4X/8X	11.32	Halo 1280	12.37
UT 2004 1280	30.14	Halo 1600	8.77
UT 2004 1600	21.48	Tomb Raider 1024 4X/8X	10.95
UT 2004 1024 4X/8X	24.66	Tomb Raider 1280 4X/8X	7.18
UT 2004 1280 4X/8X	17.25	3DMark2003 Default	2299
Painkiller 1280	68.15	AquaMark3 Default	16536
Performanţe			
Sintetice:	0.176	Dotări:	0.100
Jocuri:	1.426	Verdict:	1.703

Sistem

X-Line 3000



X-Line 3000 are la bază o platformă AMD Socket 754 cu procesor AMD 64 3000+ şi placă de bază Albatron K8X800 PRO II. Motorul grafic este asigurat de placa video Leadtek WinFast A400 GT bazată pe chipset-ul GeForce 6800 GT.

DOTĂRI

Partea de stocare este compusă dintr-un harddisk Maxtor de 160GB şi o unitate optică Combo TEAC DW552G. Carcasa aleasă de Depozitul de Calculatoare pentru acest sistem a fost Gazelle GA899 cu sursă de alimentare G-Atlantic Enterprise de 350W. Toate setările din BIOS au fost bine realizate de ofertant, aşa încât utilizatorul care cumpără acest sistem nu are altceva de făcut decât să-şi instaleze jocurile preferate. Din păcate, ofertantul a ales să nu doteze sistemul cu o placă de sunet dedicată, astfel încât utilizatorul are două opţiuni: să se mulţumească cu sunetul oferit de placa onboard sau să achiziţioneze separat o placă de sunet performantă.

PERFORMANŢE

Comparativ cu sistemele testate în XtremPC 59, performanţele obţinute de X-Line 3000 au fost bune în DOOM 3 (46.1 la rezoluţie 1280x1024) şi Far Cry (43.11 la rezoluţie 1280x1200).

CONCLUZIE

Un sistem de top atât din punctul de vedere al componentelor, cât şi al construcţiei. Recomandat celor care doresc o platformă compatibilă cu 64 biţi.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preţ / Garanţie	1188$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Placă de bază	Albatron K8X800 PRO II
Memorie	512MB TwinMOS DDR400
Procesor	AMD Athlon 64 3000+
Placă video	Leadtek WinFast A400 GT
Harddisk	Maxtor 160GB
Unitate optică	TEAC DW552G
Carcasă	Gazelle GA899
Placă de sunet	Onboard
Sistem operare	Windows XP Professional SP2

Teste			
DOOM 3 1280x1024	46.1	UT 2004 1600x1200	54.53
DOOM 3 1600x1200	30.9	3DMark05 1280x1024	3171
Far Cry 1280x1024 AA/AF	43.11	3DMark05 AA/AF 1024x768	2902
Far Cry 1600x1200	33.56	PCMark 2004	3804
Comanche 4 1280x1024	60.61	AquaMark 3 1024x768	56607
UT 2004 1280x1024	57.84	Sandra CPU Dhry	8655

Performanţe

★ ★ ★ ★ ☆

Aparat foto digital

Olympus µ-mini Digital



Olympus µ-mini Digital se remarcă, în primul rând, prin designul mai puţin obişnuit pentru un aparat foto digital: forme rotunjite, fără viewfinder, rezistent la acţiunea apei. Lipsa viewfinder-ului este suplinită de dimensiunea mare a ecranului LCD: 1.8”. Fiind un aparat care se adresează utilizatorilor atenţi la detalii de design, µ-mini Digital este disponibil pe piaţă în şase culori. Olympus µ-mini Digital a fost premiat de DIWA (www.diwa-awards.com) pe data de 12 noiembrie 2004 cu distincţia "Golden Award” pentru design.

CALITATE FOTO

Procesorul grafic TruePic TURBO asigură o claritate bună a imaginii rezultate atât pentru nuanţele închise, cât şi pentru cele strălucitoare. Deoarece este un aparat foto de tip "point-and-shoot", nu oferă reglaje manuale avansate, astfel încât va trebui să aveţi încredere în autoreglajele aparatului.

DOTĂRI

Viteza de pornire este foarte bună pentru clasa din care face parte, astfel încât rar se va întâmpla să scăpaţi un eveniment din această cauză. Are senzor CCD de 1/1.25" cu 4.23 megapixeli (3.87 megapixeli efectivi) şi zoom optic de 2X.

CONCLUZIE

Olympus µ-mini Digital este recomandat fotografilor care îşi doresc un aparat foto digital cu un design deosebit, dar în acelaşi timp să poată captura imagini clare.

Contact	
Distribuitor	MGT Educational
Telefon	021-232.88.94
Preţ / Garanţie	385€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	3.87 megapixeli
Apertură	F3.5(W) / F4.8(T)
Tip senzor	CCD 1/1.25"
Zoom optic	2X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	xD Picture Card
Card memorie inclus	16MB xD Picture Card
LCD	1.8"
LCD secundar	Nu
Rezoluţie maximă	2272x1704
ISO	Auto
Video / Sunet	Da / Da
Viewfinder	N/A
Alimentare	Acumulator Lithium-Ion
Dimensiuni	95x56x28mm
Greutate	165g
Performanţe	★ ★ ★ ★ ★

Aparat foto digital

HP Photosmart R507



Modelul Photosmart R507 a fost lansat pe piaţă după aproape 6 luni de la anunţarea aparatului foto digital HP Photosmart R707 şi reprezintă versiunea economică a acestuia. Diferenţele între cele două modele sunt insesizabile la prima vedere (au acelaşi design atât frontal, cât şi pe partea ecranului LCD), dar ele există începând cu dimensiunile (Photosmart R507 e mai mic), materialul carcasei şi terminând cu senzorul CCD.

CALITATE FOTO

Fotografiile realizate în timpul testelor au fost reuşite, iar funcţia "HP Adaptive Lighting” a funcţionat foarte bine atunci când am fotografiat cadre cu zone iluminate diferit. Astfel, imaginile nu mai trebuie retuşate în programe de grafică, economisind timpul utilizatorului. Photosmart R507 este dotat cu un senzor care detectează poziţia camerei, rotind automat fotografia. Dacă doriţi o altă poziţionare a fotografiei, puteţi realiza această editare direct din meniul camerei. Tot în meniul de editare se poate elimina cu multă acurateţe efectul de ochi roşii.

DOTĂRI

Dacă nu aveţi foarte multe cunoştinţe de fotografie digitală, Photosmart R507 poate fi un bun ghid de învăţare a tehnicilor fotografice prin "Image Advice”.

CONCLUZIE

Photosmart R507 este o opţiune bună pentru cei care doresc un aparat asemănător modelului Photosmart R707, dar dispun de un buget mai mic.

Contact	
Distribuitor	Partenerii HP România
Telefon	021-222.20.72
Preţ / Garanţie	299€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	4.04 megapixeli
Apertură	F2.6 - F4.8 / F8.0
Tip senzor	CCD 1/1.25"
Zoom optic	3X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	32MB
Tip memorie externă	SD
Card memorie inclus	Nu
LCD	1.5"
LCD secundar	Nu
Rezoluţie maximă	2320x1744
ISO	Auto, 100, 200, 400
Video / Sunet	Da / Da
Viewfinder	Optic
Alimentare	Acumulator Lithium-Ion
Dimensiuni	90x59x28mm
Greutate	157g
Performanţe	★ ★ ★ ★ ☆

PDA

HP iPAQ Pocket PC h6340



PDA-urile şi telefoanele de tip smartphone îşi dispută din ce în ce mai aprins teritoriul. PDA-ul HP iPAQ Pocket PC h6340 este un exemplu în acest sens prin integrarea unui sistem GSM. Astfel, posesorul acestui model de PDA nu mai are nevoie de telefon mobil, iar integrarea dintre un PDA şi un terminal mobil este foarte bine realizată. Posibilităţile de interconectare de care beneficiază iPAQ Pocket PC h6340 sunt la înălţime şi mulţumesc orice utilizator: GSM, GPRS, Bluetooth, Wi-Fi IEEE 802.11b şi IrDA, iar sincronizarea cu PC-ul se face prin USB 2.0.

PRIMA IMPRESIE

Pentru a extinde memoria, avem la dispoziţie un slot SD. Panoul frontal conţine două butoane ce pot fi configurate să deschidă o anumită aplicaţie, două butoane pentru a răspunde şi a termina un apel telefonic şi un d-pad cu patru direcţii. În partea dreaptă sunt poziţionate slotul SD şi două butoane pentru controlul volumului.

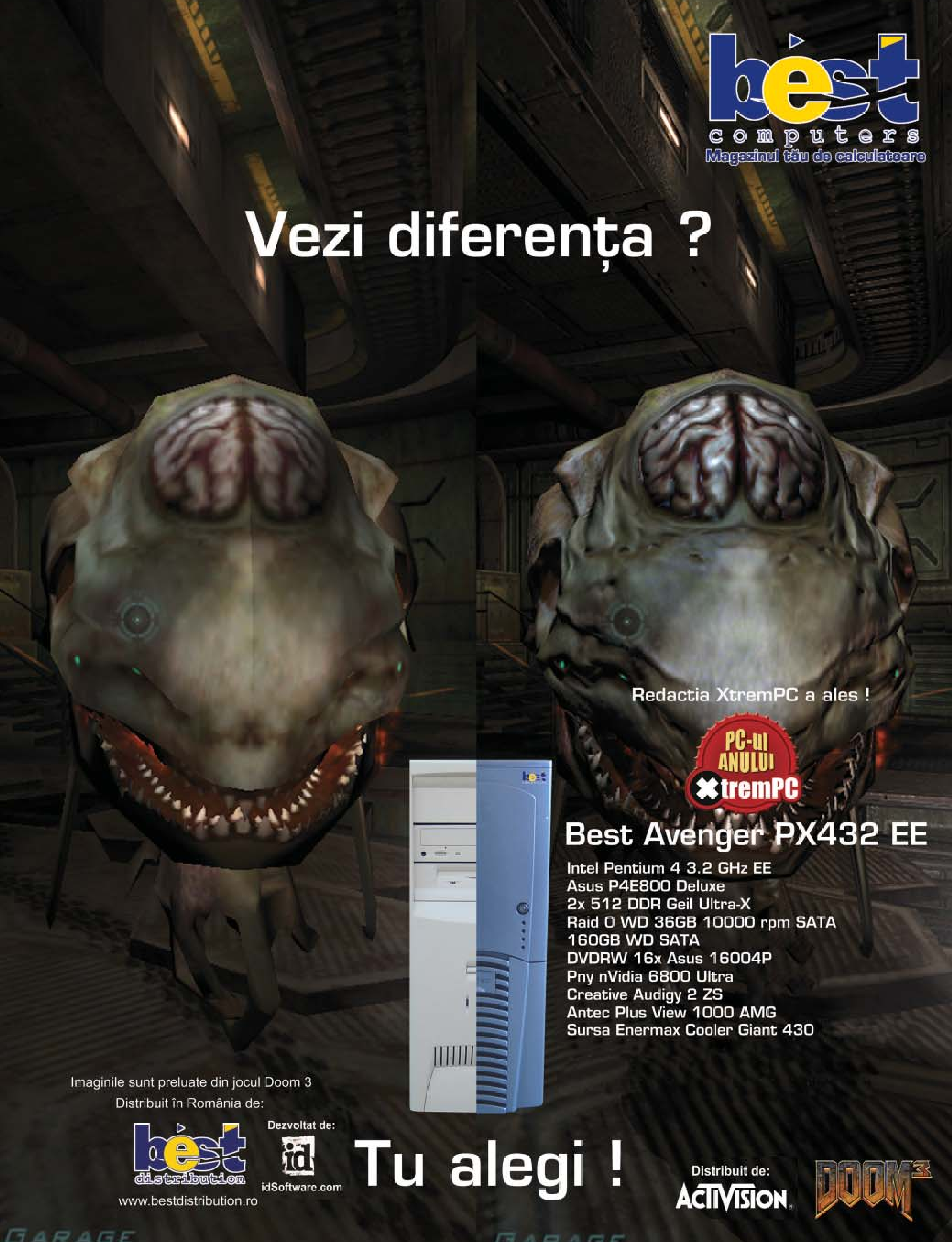
DOTĂRI

Cei care nu doresc să scrie direct pe ecranul LCD au posibilitatea să folosească o minitastatură detaşabilă (inclusă în pachetul standard) cu 41 de taste.

CONCLUZIE

Cei care doresc un PDA cu terminal mobil integrat şi nu sunt deranjaţi să vorbească cu un dispozitiv ce are dimensiunile de 75x18.7x119mm pot achiziţiona cu încredere HP iPAQ Pocket PC h6340.

Contact	
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Preţ / Garanţie	600€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Tip procesor	Texas Instruments OMAP 1510
Viteză procesor	168MHz
Memorie RAM	64MB
Memorie flash	N/A
Memorie externă	SD
Sistem de operare	Windows Mobile 2003
Display	3.5”, color 16 biţi
Rezoluţie	240x320
Jack audio / Microfon	Da / Da
GSM / GPRS	Da / Da
Bluetooth	Da
Wi-Fi IEEE 802.11b	Da
IrDA	Da
Baterie	1800 mAh Lithium-Ion
Conexiune PC	USB 2.0
Dimensiuni	75x18.7x119mm
Greutate	190g
Performanţe	★ ★ ★ ★ ★


best computers
Magazinul tău de calculatoare
Vezi diferența ?
Redactia XtremPC a ales !
PC-ul ANULUI
XtremPC
Best Avenger PX432 EE
Intel Pentium 4 3.2 GHz EE
Asus P4E800 Deluxe
2x 512 DDR Geil Ultra-X
Raid 0 WD 36GB 10000 rpm SATA
160GB WD SATA
DVDRW 16x Asus 16004P
Pny nVidia 6800 Ultra
Creative Audigy 2 ZS
Antec Plus View 1000 AMG
Sursa Enermax Cooler Giant 430
Imaginile sunt preluate din jocul Doom 3
Distribuit în România de:
best distribution
www.bestdistribution.ro
Dezvoltat de:
idSoftware.com
Tu alegi !
Distribuit de:
ACTIVISION
DOOM 3

Volan cu pedale

Thrustmaster Enzo Ferrari 2-in-1 Racing Wheel



Noutatea adusă de Thrustmaster Enzo Ferrari 2-in-1 Racing Wheel constă în compatibilitatea cu PC-urile și consolele PlayStation 2.

DOTĂRI

Numărul de butoane este nouă, dacă punem la socoteală și d-pad-ul cu patru direcții, mai mult decât satisfăcător pentru majoritatea utilizatorilor. Vitezele se pot schimba prin intermediul celor două clapete digitale, iar accelerarea și frânarea se fac prin setul de pedale inclus sau prin alte două clapete din stânga și din dreapta volanului. Pentru o mai bună aderență, volanul este acoperit cu un strat de cauciuc.

PERFORMANȚE

Precizia volanului Thrustmaster Enzo Ferrari 2-in-1 Racing Wheel este foarte bună, în special în jocurile gen Raliu, în cele de tip Formula 1 fiind nevoie de puțină acomodare pentru a obține rezultate bune. Pedalele opun puțin mai multă rezistență decât ne-am fi dorit. Volanul are tendința de a reveni singur în poziția neutră dacă este lăsat liber.

CONCLUZIE

Amatorii simulatoarelor auto vor fi încântați de performanța lui Thrustmaster Enzo Ferrari 2-in-1 Racing Wheel, singurul lucru de reproșat fiind lipsa Force Feedback-ului.

Contact	
Distribuitor	Ubisoft România
Telefon	021-231.67.69
Preț / Garanție	45€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Platformă	PC, PlayStation 2
Force Feedback	Nu
Pedale	Da
Clapete volan	Schimbare viteze, accelerație, frână
Butoane	8
D-pad	4 direcții
Selectare număr axe	2/3
Material construcție volan	Plastic îmbrăcat în cauciuc
Conectare PC	USB 1.1
Sistem prindere	Cleme
Performanțe	★ ★ ★ ★ ☆

Sistem audio 5.1

A4TECH SW51



Din gama de sisteme audio de la A4TECH am testat modelul SW51.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Subwoofer-ul de tip bass-reflex este construit din lemn și dispune de difuzoare cu diametrul mic. Sateliții sunt realizați din plastic, fiind dotați cu difuzoare full-range. Controller-ul "inteligent" dispune de potențiometre stereo pentru volumul fiecărui canal, butoane pentru pornirea/oprirea sistemului, activarea modului Enhanced și mufe RCA codate color. Pachetul conține cabluri G9 pentru conectarea la DVD în mod stereo/5.1.

PERFORMANȚE

Calitatea sunetului emis de subwoofer are mult de suferit deoarece producătorul a folosit două difuzoare full-range. Distorsiunile apar prematur, creșterea volumului având ca rezultat obținerea unui sunet "spart". Sateliții redau frecvențe din gama medii-înalte și acoperă subwoofer-ul la volum mare. Comportamentul din jocuri și filme este superior celui din cazul audiției muzicale. Modul Enhanced îmbunătățește insesizabil efectul de spațialitate creat în modul 5.1.

CONCLUZIE

A4TECH SW51 este o alternativă pentru upgrade de la clasicele boxe stereo pentru PC.

Contact	
Distribuitor	Tape Computer
Telefon	021-330.57.83
Preț / Garanție	38.81€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Putere maximă	45W RMS
Putere subwoofer	20W RMS
Putere sateliți	5x5W RMS
Răspuns în frecvență subwoofer	60Hz-200KHz
Răspuns în frecvență sateliți	100Hz-20KHz
Diametru difuzor sateliți	3"
Diametru difuzor subwoofer	3"
Montare pe perete	Da
Sateliți ecranați magnetic	Da
Impedanță	4 ohmi
Performanțe	★ ★ ★ ☆ ☆

Monitor LCD

EIZO FlexScan L550



Cunoscut pentru monitoarele sale profesionale, EIZO aduce funcționalități deosebite și pentru gama sa de produse LCD, FlexScan L550 fiind un bun exemplu în acest sens.

DOTĂRI

FlexScan L550 este primul monitor EIZO dotat cu senzor ce măsoară luminozitatea din încăpere și ajustează în mod automat parametrii monitorului pentru a oferi o imagine clară. Piciorul de sprijin al monitorului funcționează pe baza unui sistem cu arc ce nu oferă senzația de siguranță, dar nu creează probleme. Rama îngustă a ecranului și integrarea butoanelor meniului OSD în piciorul de sprijin alcătuiesc un design plăcut. Alimentatorul intern aduce un plus la capitolul ergonomie.

PERFORMANȚE

La activarea senzorului de luminozitate imaginea devine prea întunecată dacă încăperea este luminată puternic. Culorile redate de EIZO FlexScan L550 sunt foarte clare, iar unghiul de vedere lateral este foarte bun. În jocuri, efectul de încețoșare a imaginii se face simțit puțin doar în zonele cu contrast puternic.

CONCLUZIE

EIZO FlexScan L550 se distinge prin design, performanțe și, nu în ultimul rând, prin inovațiile pe care le aduce.

Contact	
Distribuitor	Lasting System
Telefon	0256-20.12.78
Preț / Garanție	442€ / 60 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	17"
Rezoluție maximă	1280x1024@75Hz
Timp de răspuns	16ms
Luminozitate	300cd/m²
Contrast	450:1
Standard	TCO'99
Montare pe perete	Da
Alimentator	Intern
Conectare	D-Sub, DVI
Greutate	3.9kg
Performanțe	★ ★ ★ ★ ☆

Monitor LCD

Iiyama e-yama 19LJ1



Scăderea prețurilor panourilor LCD face foarte atractivă alegerea unui model cu diagonală de 17" sau mai mare.

DOTĂRI

În ciuda dimensiunilor destul de mari și includerii alimentatorului în carcasă, Iiyama e-yama 19LJ1 are o greutate de doar 5.6kg. Utilizatorul are posibilitatea conectării prin mufe D-Sub și DVI. Piciorul monitorului include două difuzoare stereo de 2W fiecare. Rama îngustă a ecranului și piciorul de mici dimensiuni, neajustabil pe înălțime, contribuie la crearea unui design plăcut.

PERFORMANȚE

Deși producătorul specifică un contrast de 500:1 și o luminozitate de 250cd/m², plajele de reglaj din OSD sunt destul de mici. Culorile afișate de Iiyama e-yama 19LJ1 sunt foarte plăcute, neobosind ochiul în timp. Timpul de răspuns de 25ms nu are o influență prea mare prin efectul de umbrire pe care îl creează în timpul utilizării normale. În jocuri totuși se simte nevoia unui timp de răspuns mai mic.

CONCLUZIE

Cei 19" ai diagonalei lui Iiyama e-yama 19LJ1 permit vizualizarea în condiții optime a filmelor pe DVD sau lucrul în aplicații office fără a obosi utilizatorul.

Contact	
Distribuitor	Maguay Impex
Telefon	021-210.38.33
Preț / Garanție	467€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	19"
Rezoluție maximă	1280x1024@75Hz
Timp de răspuns	25ms
Luminozitate	250cd/m²
Contrast	500:1
Standard	TCO'99
Montare pe perete	Da
Alimentator	Intern
Conectare	D-Sub, DVI
Greutate	5.6kg
Performanțe	★ ★ ★ ★ ☆

Cooler

CoolerMaster Hyper48 KHC-L91



Construit în întregime din cupru, CoolerMaster Hyper48 KHC-L91 cântărește nu mai puțin de 864g. Cele patru heatpipe-uri cresc eficiența radiatorului. Ventilatorul de 92x92x25mm se învârte la 1500rpm, zgomotul produs fiind extrem de redus. Mecanismul de prindere necesită scoaterea din carcasă a plăcii de bază. CoolerMaster oferă și o seringă cu pastă termoconductoare.

Contact	
Producător	CoolerMaster
Web	www.coolermaster.com
Preț / Garanție	N/A
Detalii tehnice	
Compatibilitate	Socket 478/754/939/940/LGA775
Dimensiuni (Lxlxh)	92x92x105mm
Greutate	864g
Material construcție	Cupru
Temperatură Prescott 3.2GHz Idle	67°
Temperatură Prescott 3.2GHz Load	85°
Performanțe	★★★★☆

Cooler

Titan TTC-NH08TB



Pentru răcirea eficientă a procesoarelor Intel Prescott LGA775, Titan a folosit pentru TTC-NH08TB un ventilator de 92x92x32mm cu o turație maximă de 3500rpm, ce furnizează un flux de aer maxim de 70cfm. Zgomotul produs la turație maximă este foarte puternic. Radiatorul este construit din aluminiu anodizat, cu baza din cupru. Ventilatorul este dotat cu grilă de protecție.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	25.2$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Compatibilitate	Socket LGA775
Dimensiuni (Lxlxh)	92x92x74mm
Turație ventilator	1100-3500rpm
Material construcție	Aluminiu+cupru
Temperatură Prescott 3.2GHz Idle	32°
Temperatură Prescott 3.2GHz Load	48°
Performanțe	★★★☆☆

Cooler

Thermalright XP-90

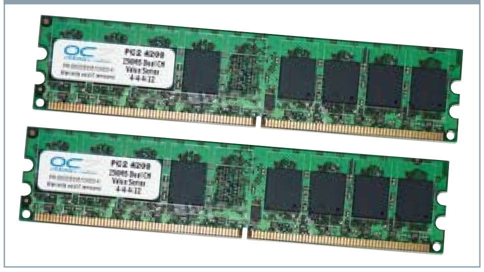


Construit din aluminiu, Thermalright XP-90 folosește un sistem cu patru heatpipe-uri pentru creșterea eficienței răcirii. Ventilatoarele care se pot monta au un diametru maxim de 92mm și pot avea o înălțime mai mare de 25mm. Testele au fost realizate cu un ventilator Enermax UC-9FAB-B cu turație ajustabilă prin intermediul unui potențiometru.

Contact	
Distribuitor	pc-coolers.ro
Telefon	021-323.99.49
Preț / Garanție	43$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Compatibilitate	Socket 478/754/939/940
Dimensiuni (Lxlxh)	116x96x75mm
Greutate	360g
Material construcție	Aluminiu
Temperatură Prescott 3.2GHz Idle	60°
Temperatură Prescott 3.2GHz Load	76°
Performanțe	★★★★☆

Memorie DDR2 533

OCZ Dual Channel Value Series PC4200



Fiind vorba de un kit dual channel entry-level, nu avem radiatoare pasive pentru disiparea căldurii, acest lucru nefiind necesar deoarece memoriile nu se încălzesc prea tare în timpul funcționării. Timing-urile sunt destul de restrictive: CAS 4-4-4-12, însă frecvența mare de funcționare nu scade performanțele sistemului. Chip-urile de memorie sunt produse de ELPIDA.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	186.92$ / Lifetime
Detalii tehnice	
Capacitate	2x256MB
Timing-uri	CAS 4-4-4-12
Cachemem Read	3891
Cachemem Write	1989.9
SiSoft Sandra Read	4794
SiSoft Sandra Write	4794
Performanțe	★★★★☆

Memorie flash

TakeMS MEM-Drive



Cel mai impresionant lucru la TakeMS MEM-Drive îl constituie dimensiunile fizice extrem de mici. Pentru introducerea în slotul USB al calculatorului, trebuie culisat capacul protector. LED-ul încorporat ne informează asupra stării lui TakeMS MEM-Drive. Producătorul specifică pentru TakeMS MEM-Drive o rezistență la șocuri de 1000G.

Contact	
Distribuitor	Lasting System
Telefon	0256-20.12.78
Preț / Garanție	93€ / 60 luni
Detalii tehnice	
Interfață	USB 2.0
Capacitate	1GB
Protecție la scriere	Nu
Sandra Write	7650KB/s
Sandra Read	10.900KB/s
Protecție prin parolă	Da
Performanțe	★★★★☆

Memory Stick

Nagiwara Sys-com Flash Card 128



Dacă aveți o cameră foto digitală Sony, atunci cu siguranță aveți nevoie de o memorie flash de tip Memory Stick. Memory Stick-ul de 128MB produs de firma din Taiwan, Nagiwara Sys-com, este compatibil cu standardul impus de Sony și a demonstrat în timpul testelor noastre o performanță mulțumitoare. În testul SiSoft Sandra 32kB a înregistrat rezultate cam mici.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	45.63$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Tip memorie	Memory Stick
Capacitate	128MB
Dimensiuni	20x31x1.6
SiSoft Sandra 32kB Citire/scriere (kB/s)	965 / 169
SiSoft Sandra 256kB Citire/scriere (kB/s)	1028 / 397
SiSoft Sandra 2MB Citire/scriere (kB/s)	1024 / 580
Performanțe	★★★☆☆



Feel the Performance,
Play to the Extreme !
C.I.A.2
GIGABYTE
E.T.5
PX
PERFORMANCE eXTREME Edition
925X/915P/915G Series Motherboard
M.I.B.2
Intel 925X
Intel 915P
Intel 915G
PX Turbo 3
CPU Intelligent Accelerator 2
Memory Intelligent Booster 2
Up to 10%
System Enhancement Tool
Easy Tune 5
GA-8I915P Duo Pro
• Intel® 915P
• PX Series
• Duo DDR Design
• PCI-Express
• Dual Gigabit LAN
• IEEE 1394
• ATA133 RAID
• Intel® High Definition Audio
GA-8I915G-MF
• Intel® 915G
• 2-CH DDR 400
• PCI-Express
• Gigabit LAN
• IEEE 1394
• Serial-ATA
• Intel® High Definition Audio
GV-RX80T256V
• Powered by ATI RADEON™ X800 XT Visual Processing Unit (VPU)
• Supports the new PCI-EXPRESS standard.
• Integrated latest 256MB GDDR3 Memory
• Supports the latest Microsoft® DirectX® 9.0 and OpenGL®2.0 feature sets
• 16 parallel rendering pipelines
• All new 256-bit memory interface
• DVI-I, D-sub and TV-Out connector supported, S-Video to HDTV (Ybrbc) Cable bundled
• VIVO Function supported
• Supports GIGABYTE V-Tuner2 for overclocking
• Bundles 3 Newest Full Version Games & PowerDVD 5.0 and Power Director 3.0 ME
DirectX® 9.X
Bonus Up to $230
Pentru mai multe informatii, va rugam sa contactati distribuitorii nostrii :
Caro Group srl
Tel: 4021-3137109, 3137110, 3137111
www.caro.ro
ELKOTech Romania
Tel: 4021.224.60.94 / 95 / 96
Fax: 4021.224.60.97
www.elko.ro
K Tech Electronics
Tel: 4021.224.45.35
Fax: 4021.224.55.87
www.ktech.ro
www.ultrapro.ro
TORNADO SISTEMS/ BOXCOM, ROMANIA
Tel: 4021.312.75.07
Fax: 4021.312.98.20
www.tornado.ro
Vizitati-ne la : www.gigabyte.com.ro
* Aceste setari de viteza nu sunt garantate de GIGABYTE.
– Pozele prezentate sunt numai de referinta si se pot modifica fara notificare prealabila.
– Toate marcile si logo-urile sunt proprietatea respectivelor companii.
– Orice modalitate de overclocking se face pe raspunderea utilizatorului, Giga-Byte Technology nu poate fi facuta responsabila pentru daunele aduse procesorului, placii de baza sau altor componente.
GIGABYTE™ TECHNOLOGY
www.gigabyte.com.ro

Fujitsu Siemens LIFEBOOK E8010

Performanțe de top în aplicații 3D



SERIA DE NOTEBOOK-URI FUJITSU

Siemens LIFEBOOK a fost creată având drept filozofie ideea că numai cei mai buni vor învinge. La baza notebook-urilor din această serie stau procesoarele Dothan. Modelul testat de noi este motorizat de un procesor Intel Pentium M 745 ce rulează la o frecvență de 1.8GHz.

PRIMA IMPRESIE

Designul este reușit, iar conectorii sunt amplasați într-un mod ergonomic. Deasupra tastaturii este amplasat un miniecran LCD care indică numeroase informații de sistem, cum ar fi activitatea harddisk-ului sau starea bateriei. În dreapta acestui ecran LCD sunt cinci butoane progamabile de acces rapid.

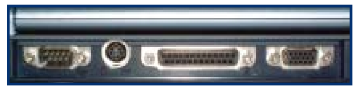
PERFORMANȚE

Performanțele obținute în testele 3D au demonstrat că LIFEBOOK E8010 poate concura cu succes cu un computer desktop. Rezultatul de 10.165 de puncte obținut în 3DMark2001 se datorează exclusiv combinației dintre procesorul Intel Pentium M 745 și placa video ATI Mobility Radeon 9700.



PORTABILITATE

Este un notebook de dimensiuni medii și nu pune probleme de transport. Are o autonomie ridicată atât timp cât nu sunt rulate aplicații 3D.



DOTĂRI

Dotarea este la înălțime din punctul de vedere al conectivității: wireless IEEE 802.11g, Bluetooth, IrDA, Gigabit Ethernet. Partea de stocare este compusă dintr-un harddisk de 80GB și o unitate optică DVD-RW.



CONCLUZIE

Dacă doriți un notebook performant, bazat pe tehnologia Centrino, vă recomandăm Fujitsu Siemens LIFEBOOK E8010.

Liviu Marica



Detalii tehnice	
Procesor	Intel Pentium M 745 1.8GHz
Chipset	Intel 855GME
Memorie RAM	512MB
BIOS	Phoenix
Display	15”
Rezoluție maximă TFT	1280x1024
Rezoluție maximă CRT	1600x1200
Placă grafică	ATI Mobility Radeon 9700
HDD	80GB
Modem	Da
Rețea	Da
FDD	Nu
Unitate optică	DVD-RW
PCMCIA	2
Docking station	Da
Firewire (IEEE 1394)	1
USB 2.0	4
TV-Out	Da
Infrared port (IrDA)	Da
Wireless	Da
Conector VGA	Da
Port paralel	Da
Port serial	Da
Audio	Realtek ALC203
Bluetooth	Da
Baterie	Li-Ion 8 cells, 4800mAh
Sistem de operare	Windows XP Professional
Dimensiuni	285x333x37mm
Greutate	2.9kg

Teste autonomie	
Aplicații 3D	1 oră și 7 minute
Aplicații audio	3 ore și 14 minute
Test Mobile PC	2 ore și 10 minute

Teste performanțe	
SiSoft Sandra 2004 CPU Dhrystone	5342
SiSoft Sandra 2004 CPU Whetstone	3031
SiSoft Sandra 2004 Memory Inc	2215
SiSoft Sandra 2004 Memory Float	2219
SiSoft Sandra 2004 HDD	19.731
PCMark04	3440
3DMark2001 1024x768	10.165

Contact	
Preț	1940€
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Garanție	36 luni
Web	www.tornado.ro

HP MP 3130

Maximă portabilitate și conectivitate



RATA DE CONTRAST DE 2000:1

și rezoluția nativă de 1024x768 True XGA încadrează acest proiector digital în categoria middle range destinată clasei business. MP 3130 se remarcă prin aspectul compact și dimensiunile reduse care nu o să vă pună nici o problemă în lungile voastre deplasări de afaceri. Valoarea luminozității, de 1800ANSI lumeni, asigură o proiecție bună într-o sală de mărime medie și semiîntuneric.

PRIMA IMPRESIE

MP 3130 excelează din punctul de vedere al conectivității. Este foarte interesantă facilitatea de a se putea conecta proiectorul la o rețea Ethernet sau chiar wireless. Dacă notebook-ul îl transportați doar pentru a-l conecta la proiector, MP 3130 vă oferă o alternativă mai simplă deoarece poate reda prezentările direct de pe un card de memorie flash de tip CF. Pentru transport avem la dispoziție o geantă elegantă care se asortează cu o ținută vestimentară de tip business. Acest accesoriu respectă condițiile de dimensiune "carry-on case", astfel încât proiectorul MP 3130 poate fi transportat cu avionul pe post de "bagaj de mână", evitând astfel o manipulare necorespunzătoare în cală.





DOTĂRI

MP 3130 este un proiector silențios, caracteristică importantă în sălile de conferințe de mici dimensiuni. Dimensiunile sunt reduse (73.7x228.6x198.1mm), la fel și greutatea: numai 1.7kg. Pentru corectarea formatului imaginii, utilizatorii pot folosi facilitatea Keystone Correction, astfel încât se poate proiecta fără nici un fel de problemă de la unghiuri de până la +/-20 de grade.

Detalii tehnice	
Tip proiector	DLP
Rată zoom	Manual, 1.20:1
Rezoluție nativă	1028X768
Rezoluție maximă	1280x1024 (SXGA+)
Distanță proiectare	între 1.0m și 9.0m
Contrast	2000:1
Luminozitate	1800ANSI lumeni
Mărime ecran	635 - 7493mm
Telecomandă	Da
Tip lentile	F/2.44~269, f=28.8~34.5mm
Focus	Manual
Standarde video	NTSC, NTSC 4.43, PAL, SECAM NTSC, PAL, SECAM, NTSC, NTSC 4.43, PAL-M și PAL-N
Sursă de lumină	180W
Tip lampă	P-VIP
Durată viață lampă	4000 ore
Zgomot	35dB
H-Sync	15-80kHz
V-Sync	50-100kHz
High Definition TV	1080i, 720p
Difuzor	1
Tip difuzor	2.0W Mono
FCC Class	B
Widescreen nativ	Nu
Greutate	1.7kg
Dimensiuni	73.7x228.6x198.1mm

Contact	
Preț	2599€
Distribuitor	Partenerii HP România
Telefon	021-222.20.72
Garanție	12 luni
Web	www.hp.com.ro

CONCLUZIE

O alegere foarte bună pentru cei care au nevoie de un proiector ușor de transportat, compact și capabil să le susțină prezentarea în orice condiții.

Liviu Marica

HARDMAIL

Soluţia problemelor tale tehnice

"Placa video DeltaChrome S8 are frecvenţa memoriei de 600MHz şi GPU la 300MHz. Performanţele acestei plăci video le poţi afla din XtremPC 56, unde, în cadrul rubricii «Laborator», a fost realizat un test comparativ. Sfatul nostru este să alegi o altă placă video, fie că este vorba de ATI, fie de NVIDIA."

››› EROARE DE SPION ›››

Autor: Costi Mărgineanu

Am o problemă cu un mesaj de eroare care apare de ceva timp şi nu ştiu cum să scap de el.



XtremPC: **Credem că te-ai ales cu un Spyware insistent. Va trebui să instalezi un Antispyware. Îţi recomandăm AdAware, Spy Sweeper (despre care poţi să citeşti un articol în această ediţie) sau CoolWebShredder.**

››› VIRUSI HARDWARE? ›››

Autor: Octavian Creţulescu

Am următoarea configuraţie: Pentium 4 1400MHz, 256 SDRAM, placă video Riva TNT 2 32MB. Mă tot sâcâie o eroare ce îmi apare pe tot ecranul, indiferent de ce fac, că ascult muzică, mă joc sau altceva. Dar am observat că apare în mod special când ies din jocuri. Îmi zice că "DRIVER_IRQL_NOT_LESS _OR_EQUAL". A început să apară destul de des şi trebuie să-i dau restart mereu. N-am nici cea mai mică idee ce ar putea să aibă, dar se întâmplă de când am instalat XP Professional. Ca un detaliu despre ce a făcut până atunci, scrie: "dump physically memory". Cred eu că e un virus. Dar m-am săturat de atâtea restarturi. Îmi mai dă nişte sfaturi dacă e prima dată când mi se întâmplă. Să aleg "safe mode" şi să încerc să reinstalez hardware-ul recent instalat. Dar nu am nimic nou, aşa că acest sfat nu mă ajută. O altă anomalie este că nici auto turn off nu mai merge. Trebuie să procedez ca la vechile calculatoare şi să-l închid manual. Ce aş vrea să vă mai întreb e despre un upgrade. M-am gândit la o placă video DeltaChrome S8 la 256 DDR şi 128 de biţi. Însă într-o ofertă am văzut afişat mare ca titlu spunând că frecvenţele sunt 300/900, iar în tabelul unde erau afişate toate de la Club3D, 300/600. Puteţi să-mi daţi date exacte şi ce credeţi? Raportul performanţă/preţ mi se pare excelent. Aş vrea totuşi să nu am probleme cu jocurile mai noi în continuare.



XtremPC: **Ne-ai spus că problemele au început odată cu instalarea sistemului de operare Windows XP Professional. Este posibil să fi făcut o setare greşită în timpul instalării (ai formatat partiţia pe care ai instalat noul sistem de operare?) sau după (driverele plăcii video au fost cele potrivite?). Dacă tot procesul de instalare**

INTRA IN CONTACT!

POSTA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-MAIL:
hardmail@xtrempc.ro

Dacă aveţi probleme cu calculatorul sau simţiţi pur şi simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnaţi la moarte, daţi-ne un mesaj.

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: DISCUTII HARDWARE

Cum să tai un panou lateral?

Aveţi idee ce scule, utilaje, freze sau alte unelte aş putea folosi pentru tăierea unui panou lateral la carcasă? *Lao*

Dă o gaură mai mare, de circa 1-1.2cm (spiral de 12/14mm), după care foloseşte un ferăstrău pendular (să aibă neapărat pânză pentru metal, nu pentru lemn). Eu am tăiat o laterală în patru careuri şi vroiam să pun plexiglas, dar într-un moment de inspiraţie am recurs la un material textil subţire, dar bine întins, şi toată vara sistemul mi-a mulţumit pentru temperatura redusă din interior. ***cristi_TNT***

Şi eu tot cu ferăstrău pendular am decupat. Am găsit unul marca Einhell pe care am dat aproximativ 1.000.000 de lei. Am mai decupat o grămadă de alte chestii de atunci, aşa că merită. ***r4zv4n***

Hai să zicem că trecem peste faza cu tăiatul panoului lateral. Cum tai plexiglasul? ***Lao***

Metoda de tăiere a plexiglasului este relativ simplă. Îţi trebuie un cutter foarte bun cu care zgârii prin apăsare (vezi tu cum faci să tai drept), după care se rupe foarte uşor pe tăietură. Trebuie să iei nişte plexiglas mai subţire. ***Dr. LED***

FORUM: PLACI VIDEO

Probleme la jocuri NVIDIA GeForce4 MX440

Am un GeForce4 MX440 AGP 8X pus pe o placă de bază Eagletec (chipset SiS). Placa merge bine, inclusiv pe TV-Out, dar la pornirea jocurilor scrisul se strică, la fel şi culorile. Am pus ultimele drivere NVIDIA. Are cineva vreun sfat cum să rezolv problema? ***tuxi***

M-am întâlnit şi eu cu problema asta. Intră în BIOS şi setează "disable" la opţiunea "fast writes"! ***Racer***

Nu am opţiunile astea în BIOS. Dar am rezolvat problema. Am instalat suportul SiS AGP de pe CD-ul plăcii de bază, am instalat driverele NVIDIA, după restart am rulat un utilitar care vine cu driver-ul "sisagp-agputil.exe", care citeşte mărimea AGP curentă a plăcii, valoarea AGP pentru placa video, şi am setat placa video la un AGP egal cu cel al plăcii de bază. ***tuxi***

FORUM: PROCESOARE / MEMORII

Probleme cu răcirea unui procesor AMD Athlon XP 2500+ (Barton)

Am un procesor AMD Athlon XP 2500+ (Barton) pe o placă de bază EPoX 8RDA3i. Am instalat programul de la placa de bază (USDM), iar în momentul când temperatura indicată trece de 46 grade îmi închide aplicaţia curentă. Am cooler Titan Cu9TB şi pastă termoconductoare Titan Grace. ***LeeR0y***

Acest cooler nu cade bine pe procesor (calcă în diagonală pe pastilă - dacă mă pot exprima aşa), l-am avut şi eu şi era să ard procesorul, norocul meu că am avut activată funcţia de shut-down la 70 de grade, că altfel... Îţi recomand să schimbi cooler-ul dacă ai posibilitatea, măcar cu un Cu5TB, care este mai zgomotos, dar mult mai eficient. O altă soluţie empirică ar fi să înlocuieşti cu ceva spaţiul acela decupat din talpa cooler-ului. ***Lemeleul***

s-a realizat bine, atunci problema ta poate să aibă drept cauză o configurare hardware greşită. Verifică setările memoriei în BIOS. În ceea ce priveşte placa video DeltaChrome S8, aceasta are frecvenţa memoriei de 600MHz şi GPU la 300MHz. Performanţele acestei plăci video le poţi afla din XtremPC 56, unde, în cadrul rubricii "Laborator", a fost realizat un test comparativ. Sfatul nostru este să alegi o altă placă video, fie că este vorba de ATI, fie de NVIDIA.

››› OVERCLOCKING SI SURSE ARSE ›››

Autor: Lapădătescu Vlad

De obicei încerc să-mi rezolv singur problemele de hardware (şi de cele mai multe ori şi reuşesc), dar chestia următoare chiar mă depăşeşte. Am următorul sistem: AMD Athlon XP 2000+, Gigabyte GA-7VA, 512MB DDR 333MHz, ATI Radeon 9800 Pro, sursă de 350W. Am încercat să fac şi eu un "mic" overclocking crescând bus-ul de la 133MHz la 160MHz, voltajul de la procesor cu 7.5% şi de la DIMM-uri cu 0.2V. Sistemul a pornit, dar după vreo câteva minute de lucru a murit. La propriu. În sensul că s-a oprit cu totul. Până la urmă am găsit vinovatul ars. Era sursa! Este a doua oară când mi se întâmplă să se ardă sursa imediat după ce fac overclocking. Eu, unul, nu-mi explic cum se poate întâmpla aşa ceva. Îmi trebuie o sursă mai puternică sau care este explicaţia?

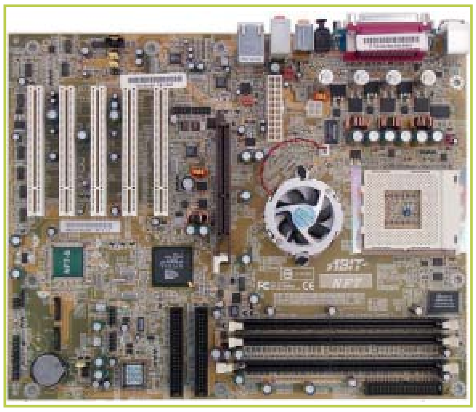


XtremPC: Overclocking-ul făcut de tine este destul de ridicat pentru componentele pe care le ai în sistem şi ai avut noroc că nu s-au ars şi alte părţi din sistem (procesorul, memoriile sau placa de bază). Pentru a nu avea probleme, trebuie să ai toate componentele de calitate, inclusiv memoriile şi sursa. Diferenţa de preţ între o sursă ieftină de 350W şi una de calitate este mare, dar merită, dacă vrei să fii ferit de astfel de probleme. Prin urmare, ceea ce îţi trebuie nu este neapărat o sursă mai puternică, ci una de calitate.

››› FSB CU RAU DE INALTIME ›››

Autor: Robert Podăreanu

De două săptămâni mă confrunt cu o problemă căreia nu i-am găsit rezolvare până în acest moment la nici unul din distribuitorii de la care am cumpărat componentele respective. Am cumpărat un nou procesor (Athlon XP 3200+ BOX) pentru sistemul meu, dorindu-mi cel mai bun procesor care se potrivea plăcii mele de bază (ABIT NF7-S V.2.0).



Sistemul era înzestrat înainte cu un procesor Athlon XP 2800+ BOX. Pentru a vă face o idee de ansamblu, sistemul este alcătuit din sursă de 480W Chieftec, placă de bază ABIT NF7-S V.2.0, 2x512MB DDR433 Kingmax dual channel, placă video GeCube 9600 XT 256MB, două harddisk-uri 160GB Seagate SATA, un harddisk 120GB Seagate ATA, DVD-ROM ASUS E616, DVD-RW Pioneer DVR-108, CD-RW Yamaha SCSI. Producătorul plăcii de bază (ABIT) spune că aceasta suportă FSB 400. Dacă setez din BIOS procesorul pe AMD Athlon XP 3200+, sistemul nu funcţionează corect, în Windows XP apărând tot felul de erori. Dacă setez procesorul la 2500 (cealaltă valoare pe care o vede BIOS-ul), FSB de 333MHz, sistemul merge fără nici un fel de problemă. Menţionez că BIOS-ul este updatat la ultima versiune. Care credeţi că este problema şi ce rezolvare consideraţi că există?

XtremPC: S-ar putea ca problema să fie de la memorii. Încearcă să schimbi setările din BIOS cu valori mai puţin agresive în momentul când ridici FSB-ul la 400MHz. Dacă ai posibilitatea, încearcă să faci un test cu alte memorii, să fii sigur dacă ele sunt sau nu vinovate de instabilităţile din Windows XP.

››› PROBLEMA APARUTA ›››

Autor: Flaviu S.

Am următoarea configuraţie: AMD Athlon 2500+, placă de bază Gigabyte 7N400, memorie 512MB. Am vrut să fac overclocking la placa de bază şi am făcut următoarele setări în BIOS: la "sistem performanţă" de la normal am setat turbo, frecvenţa FSB de la 166MHz la 200MHz, AGP de la normal la 68 şi am dat salvare în CMOS. Problema apărută: nu se mai deschide calculatorul.

XtremPC: Înainte de toate, nu mai proceda aşa când faci overclocking. Încearcă pe rând valori din ce în ce mai mari în paşi mici (3MHz) şi verifică dacă sistemul rulează stabil în Windows. Rezolvarea problemei tale este foarte simplă dacă ai versiunea 2.0 a plăcii de bază Gigabyte 7N400. Închide sistemul şi caută în manual jumper-ul "Clear CMOS". După ce l-ai localizat şi pe placa de bază, montează-l pentru câteva secunde în poziţia de resetare. După aceea aşază jumper-ul în poziţia iniţială şi porneşte sistemul. Intră în BIOS, încarcă setările iniţiale şi sistemul trebuie să ruleze normal. Dacă versiunea plăcii tale de bază nu este 2.0, atunci nu dispune de jumper pentru resetarea CMOS-ului. Singura soluţie în acest caz este scoaterea bateriei pentru cel puţin 30 de secunde.



Liviu Marica

TOP DVD+RW

		Verdict	Notă CD	Notă DVD	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	ASUS DRW-1604P	2.432	2.287	2.451	2.600	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB	102$	XPC59
2	Plextor PX-712A	2.411	2.423	2.528	2.100	DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 12X4X, IDE, 8MB	96.86€	XPC59
3	Lite-On SOHW-1633S	2.407	2.418	2.514	2.120	DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB	79€	XPC59
4	MSI DR16-B	2.390	2.441	2.319	2.495	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB	87.5€	XPC59
5	LG GSA-4160B	2.386	2.386	2.393	2.370	DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, DVD-RAM: 5X, 2MB	89.28€	XPC59
6	NEC ND-3500A	2.374	2.208	2.464	2.400	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB	79€	XPC59
7	Pioneer DVR-108	2.370	2.209	2.454	2.400	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB	107.8$	XPC59
8	BenQ DW1620	2.323	2.615	2.069	2.520	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB	99$	XPC59
9	TEAC DV-W512G	2.312	2.538	2.391	1.775	DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 12X4X, IDE, 2MB	80.15€	XPC59
10	BenQ DW1610	2.277	2.423	2.151	2.375	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, IDE, 2MB	74.9$	XPC59
11	MSI DR8-A2	2.264	2.448	2.399	1.650	DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 8X4X, IDE, 2MB	68.8€	XPC59

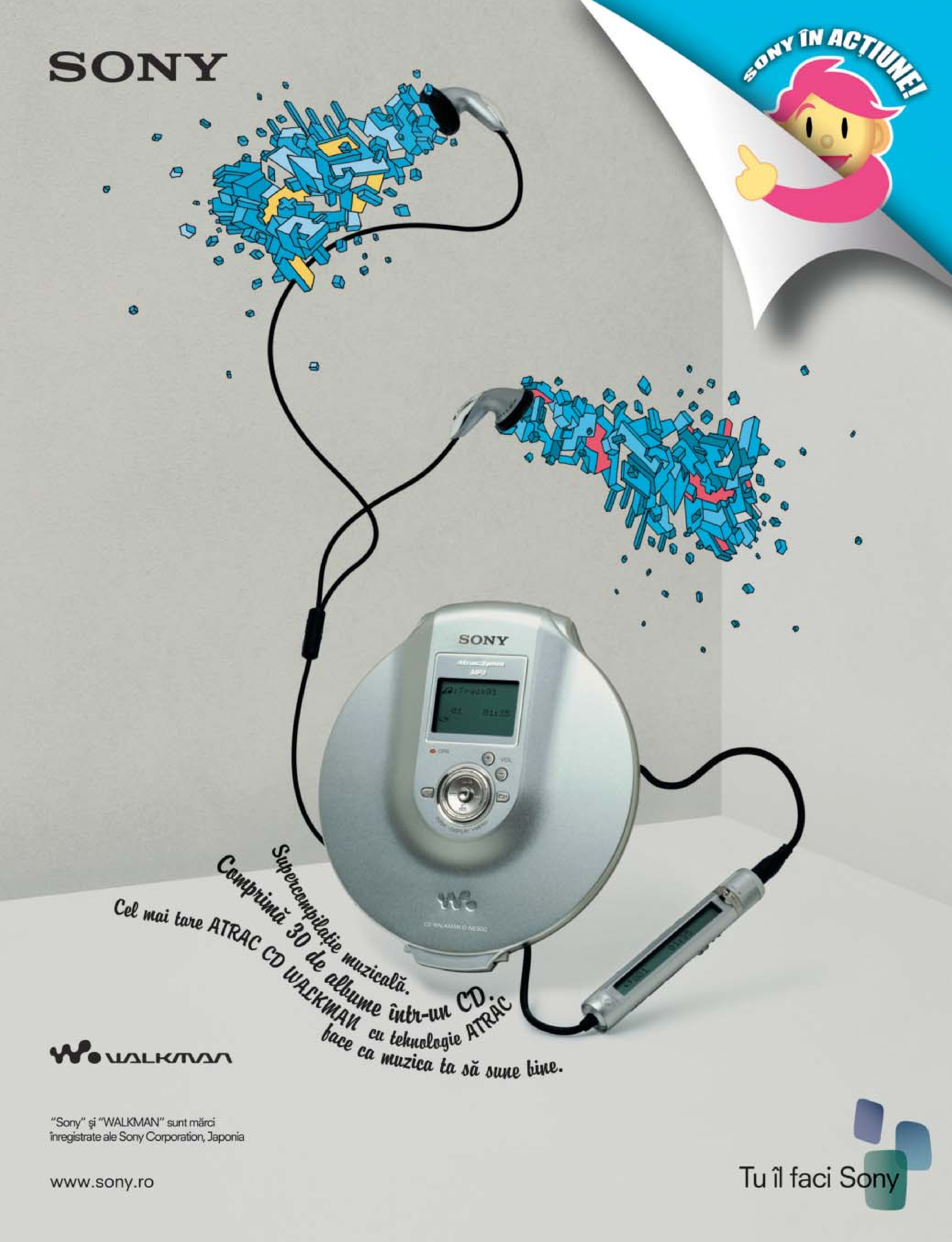
TOP SOCKET A

		Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	ASUS A7N8X-E Deluxe	7.539	3.122	3.747	0.670	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, LAN+Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	97€	XPC55
2	Albatron KX18DS Pro II	7.530	3.117	3.703	0.710	nForce2 Ultra 400, 8 USB 2.0, 2 Firewire, LAN+Gigabit LAN, SPDIF	93.09$	XPC59
3	ABIT NF7-S v2.0	7.509	3.140	3.759	0.610	nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	106.9$	XPC55
4	Gigabyte GA-7NNXP	7.508	3.081	3.727	0.700	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, LAN+Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	151.4$	XPC55
5	MSI K7N2 Delta2 Platinum	7.495	3.129	3.736	0.630	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, SPDIF	89€	XPC58
6	MSI K7N2 Delta-L	7.453	3.148	3.765	0.540	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, LAN	70.4€	XPC55
7	EPoX EP-8RDA3+	7.449	3.084	3.715	0.650	nForce2 Ultra 400, 8 USB 2,0, 2 Firewire, 2xLAN, Serial ATA, RAID	82€	XPC55
8	Gigabyte GA-7N400 Pro2	7.448	3.089	3.729	0.630	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	107.1$	XPC55
9	ABIT AN7	7.425	3.090	3.735	0.600	nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	118.8$	XPC55
10	EPoX EP-8RDA3I	7.279	3.076	3.713	0.490	nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, LAN	64.69$	XPC55
11	Gigabyte GA-7N400	7.262	3.095	3.717	0.450	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0	61€	XPC55
12	Chaintech Summit CT-7NJL4	7.247	3.088	3.719	0.440	nForce2 Ultra 400, 2 USB 2.0, LAN	58$	XPC55
13	Jetway N2PAP-LITE	7.217	3.133	3.644	0.440	nForce2 400, 2 USB 2.0, LAN	44€	XPC55
14	ASUS A7V880-EAYZ	7.136	3.039	3.497	0.600	VIA KT880, 6 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	81.09$	XPC57
15	MSI KT6V-LSR	7.086	3.022	3.514	0.550	KT600, 6 USB 2.0, LAN, Serial ATA, RAID	66€	XPC55
16	A7V600 EAY	7.029	2.988	3.451	0.590	KT600, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	76.69$	XPC55
17	Gigabyte GA-7VT600 1394	6.993	2.975	3.438	0.580	KT600, 6 USB 2.0, 2 Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	74.8$	XPC55

TOP SOCKET 478

		Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	Intel D865GRH	8.028	3.502	3.926	0.600	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA	119$	XPC57
2	ASUS P4R800-V Deluxe EAY	7.892	3.406	3.765	0.720	Radeon 9100 IGP, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 1 Firewire, Gigabit LAN, TV-Out	106.7$	XPC58
1	DFI INFINITY 875	6.957	3.468	3.424	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, CSA Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	N/A	XPC49
2	EPoX EP-4PDA2+	6.839	3.401	3.372	0.066	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	146$	XPC48
3	EPoX EP-4PDA5+	6.829	3.333	3.433	0.063	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	129.38$	XPC55
4	EPoX EP-4PGMI	6.828	3.413	3.365	0.049	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, LAN, Serial ATA	108.3$	XPC48
5	Soltek SL-87CW-FL	6.817	3.411	3.341	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID, Firewire	169$	XPC52
6	ABIT AI7	6.781	3.401	3.317	0.064	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	114.14€	XPC51
7	ECS Photon PF1 Lite	6.765	3.376	3.334	0.055	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, LAN, Serial ATA	102.6$	XPC49
8	Gigabyte GA-8IG1000	6.751	3.387	3.310	0.054	I865G, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Serial ATA	82.8€	XPC54
9	Acorp 4865PE	6.686	3.347	3.287	0.051	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, LAN, Serial ATA	79.9$	XPC48
10	Soltek SL-86SPE2	6.678	3.353	3.277	0.048	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Serial ATA	97.5$	XPC50
11	MSI 865PE Neo2-PFS Platinum	6.658	3.385	3.216	0.057	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA	97.4€	XPC54
12	ASUS P4P800S-E Wireless Edition	6.587	3.172	3.353	0.062	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, Serial ATA	140$	XPC49
13	Soltek SL-PT880E-RL	6.530	3.276	3.200	0.054	VIA PT880, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, LAN, Serial ATA, RAID	81$	XPC52
14	ASUS P4P800S-EAY	6.473	3.149	3.272	0.051	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, LAN, Serial ATA	85.2$	XPC48

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab



SONY
SONY ÎN ACȚIUNE!
SONY
Supercompilație muzicală.
Comprimă 30 de albume într-un CD.
Cel mai tare ATRAC CD WALKMAN cu tehnologie ATRAC
face ca muzica ta să sune bine.
WALKMAN
"Sony" şi "WALKMAN" sunt mărci
înregistrate ale Sony Corporation, Japonia
www.sony.ro
Tu îl faci Sony

TOP TV TUNERE

		Verdict	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentație	Detalii tehnice	Preț	Testat în
Interne											
1	Leadtek WinFast PVR2000	93.75	96	98	93	93	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23882-19	97.9€	XPC57
2	Leadtek WinFast DV2000	93.65	96	95	98	92	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	74.8€	XPC53
3	V-Stream DV/AV Expert TV Stereo	92.95	96	95	90	93	92	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	83$	XPC53
4	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	92.45	96	95	90	92	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	62.7€	XPC53
5	ASUS TV FM Card	92.35	95	95	91	92	90	80	Conectare PCI, Philips SAA 7135HL/101	34€	XPC59
6	Compro VideoMate TV Gold Plus	92.30	96	90	98	89	91	80	Conectare PCI, Philips SAA 7133	59$	XPC55
7	Pinnacle PCTV Pro	91.75	94	95	90	90	90	80	Conectare PCI, Conexant 878A	89€	XPC53
8	ASUS TV FM Card	90.85	93	90	90	92	92	80	Conectare PCI, Philips SAA 7134HL	67$	XPC53
Externe											
1	Leadtek WinFast TV USB II	85.10	82	80	90	87	85	80	Conectare USB 2.0	86.9€	XPC55
2	Items MuchTVUSB2.0	84.40	81	80	90	85	90	80	Conectare USB 2.0	75.9$	XPC53
3	V-Stream Xpert TV_PVR USB 2.0	76.50	76	72	68	93	80	80	Conectare USB 2.0	64.9$	XPC53
4	AverMedia AverTV Box3	75.05	99	N/A	89	N/A	91	80	Conectare VGA, stand alone	72.51€	XPC53
5	PixelView PlayTV Box3	72.30	85	N/A	92	N/A	85	80	Conectare VGA, stand alone	96$	XPC56

TOP PLĂCI VIDEO

		Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
High-end								
1	Leadtek A400 Ultra TDH	7.310	0.800	6.400	0.110	GeForce 6800 Ultra, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 425/1100MHz, 2xDVI	589€	XPC56
2	Leadtek WinFast A400 GT TDH	6.715	0.722	5.883	0.110	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	394.9€	XPC58
3	GeCube Radeon X800 Pro	6.605	0.645	5.880	0.080	Radeon X800 Pro, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 475/900MHz, DVI, TV-Out	427.9€	XPC56
4	Club3D CGA-PX86TVD	6.589	0.644	5.870	0.075	Radeon X800 Pro, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 475/900MHz, DVI, TV-Out	N/A	XPC56
5	Sapphire Radeon X800 Pro	6.574	0.645	5.815	0.115	Radeon X800 Pro, 256MB GDDR3, GPU/RAM: 475/900MHz, TV-Out, DVI	464$	XPC57
6	Point of View GeForce 6800 GT	6.572	0.708	5.749	0.115	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	495$	XPC59
7	PNY Verto GeForce 6800 GT	6.566	0.709	5.762	0.095	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	411€	XPC59
8	ASUS V9999 Gamer Edition	6.160	0.660	5.385	0.115	GeForce 6800, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	464$	XPC57
9	Leadtek A400 TDH	5.207	0.620	4.483	0.105	GeForce 6800, 128MB (256 biți), GPU/RAM: 325/700MHz, DVI, TV-Out	369€	XPC56
NOU 10	Leadtek WinFast A400 LE TDH	4.290	0.492	3.688	0.110	GeForce 6800 LE, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 300/700MHz, DVI, TV-Out	236.5€	XPC60
11	GeCube Radeon 9800 Pro	4.080	0.459	3.541	0.080	Radeon 9800 Pro, 128MB (256 biți), GPU/RAM: 380/680MHz, DVI, TV-Out	N/A	XPC56
12	Leadtek A380 Ultra TDH MyVIVO	4.032	0.488	3.429	0.115	GeForce FX 5950 Ultra, 256MB (256 biți), GPU/RAM: 475/950MHz, DVI, VIVO	328.9€	XPC56
Mainstream								
1	Inno3D GeForce FX 5900 XT	3.302	0.412	2.775	0.115	GeForce FX 5900 XT, 128MB DDR, GPU/RAM: 400/700MHz, TV-Out, DVI	199.01$	XPC54
2	Club3D CGA-X968TVD	2.803	0.328	2.395	0.080	Radeon 9600 XT, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 500/675MHz, DVI, TV-Out	177.71$	XPC56
3	Club3D CGA-S988TVD	2.319	0.303	1.941	0.075	Radeon 9800 SE, 128MB (256 biți), GPU/RAM: 380/680MHz, DVI, TV-Out	174.96$	XPC56
4	Leadtek A360 Ultra TDH	2.305	0.311	1.899	0.095	GeForce FX 5700 Ultra, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 475/950MHz, DVI, TV-Out	160.6€	XPC56
5	GeCube GC-R9559GU-C3	1.954	0.251	1.613	0.090	Radeon 9550, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 400/500MHz, DVI, TV-Out	81.4€	XPC58
6	Sapphire Radeon 9600 256MB	1.817	0.208	1.509	0.100	Radeon 9600, 256MB (128 biți), GPU/RAM: 325/380MHz, DVI, TV-Out	122.04$	XPC58
7	Club3D CG3-S86TVD	1.786	0.210	1.506	0.070	DeltaChrome S8, 256MB (128 biți), GPU/RAM: 300/600MHz, DVI, TV-Out	N/A	XPC56
NOU 8	Club3D Radeon 9550	1.703	0.176	1.426	0.100	Radeon 9550, 256MB (128 biți), GPU/RAM: 249/398MHz, DVI, TV-Out	99.74$	XPC60
9	Inno3D GeForce FX5700LE	1.362	0.168	1.089	0.105	GeForce FX 5700 LE, 128MB (128 biți), GPU/RAM: 225/400MHz, DVI, TV-Out	110.91$	XPC58
10	Inno3D GeForce FX 5500	1.093	0.110	0.877	0.105	GeForce FX 5500, 128MB DDR, GPU/RAM: 270/405MHz, TV-Out, DVI	84.58$	XPC57
1	Gigabyte GV-N595U-GT	7.051	2.330	4.611	0.110	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 520/950MHz, DVI, VIVO	489$	XPC54
2	Leadtek A380 Ultra TDH MyVIVO	6.898	2.232	4.551	0.115	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	328.9€	XPC53
3	Gigabyte GV-N595U256	6.886	2.233	4.563	0.090	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, TV-Out, DVI	377€	XPC50
4	Point of View FX5950 Ultra	6.849	2.251	4.503	0.095	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	492$	XPC54
5	PNY Verto GeForce FX 5950 Ultra	6.802	2.242	4.485	0.075	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	444€	XPC54
6	ASUS Radeon 9800 XT	6.782	2.314	4.353	0.115	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, VIVO, DVI	512.53$	XPC49
7	Hercules 3D Prophet 9800 XT	6.768	2.321	4.362	0.085	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV-Out, DVI	399€	XPC50
8	GeCube Radeon 9800 XT	6.765	2.318	4.367	0.080	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV-Out, DVI	454.3€	XPC51
9	Sapphire Radeon 9800 XT	6.764	2.313	4.365	0.085	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV-Out, DVI	508$	XPC54
10	Sapphire Radeon 9800 Pro AIW	6.491	2.188	4.183	0.120	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/675MHz, DVI, VIVO, CATV	409$	XPC50
11	Gigabyte GV-R98P128D	6.419	2.175	4.154	0.090	Radeon 9800 Pro, 128MB DDR, chipset/memorie: 380/680MHz, TV-Out, DVI	270€	XPC54

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

UMFLĂ POTUL!

PHILIPS

PREMIUL 1

PH170B5CG

170B5CG, Philips 17"LCD, 16ms, 450:1, 250cd/m2, alb, boxe, TCO03, DV



PREMIUL 3

PCMMS231

MMS231, 24W, 3 pcs system, BassBoost, Wooden Subwoofer



PREMIUL 2

PH109E50

109E50, Philips 19"CRT, 1920x1440, TCO03, XSD



PREMIUL 4

x3

PCPCVC820K

Philips webcam ToUcam XS, USB, CMOS, 30fps, microphone external





Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă potul". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.

In orașul tău prin rețeaua de parteneri

TWISTER Zona IT

telverde

08008 - TWISTER
08008 - 89478
www.twister.ro

Termenul limită al concursului este 7 ianuarie 2005 data poștei
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 62 XtremPC

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

hobby

073 **Ultima oră**
Noutăţile care merită toată atenţia

076 **Ars digitalis**
Cronica artei digitale


ARS DIGITALIS
CRONICA ARTEI DIGITALE

080 **Playere mp3**
PC Party

086 **Laborator**
În fiecare lună XtremPC testează pentru tine noi programe


ENCARTA 2005
CULTURA PENTRU TOTI

090 **Galerii Xtreme**
O fereastră către lumea creativităţii 3D


Galerii Xtreme

092 **Comunicaţii**
Ultima oră


ULTIMA ORĂ



Adrian Dorobăţ

Sfarsitul erei Winamp

Din vina strategiilor corporaţionale, popularul player multimedia va fi dat uitării

Acum cinci ani, AOL (America OnLine) cumpăra Nullsoft cu 100 de milioane de dolari. La sfârşitul acestui an, majoritatea angajaţilor Nullsoft au fost puşi pe liber, echipa care se ocupă de Winamp în momentul de faţă fiind constituită din trei oameni, niciunul dintre ei nefăcând parte din colectivul iniţial.

Înseamnă asta sfârşitul dezvoltării Winamp? Probabil, dacă luăm în considerare exemplul unui alt player multimedia destul de popular la vremea lui, Sonique, care a urmat un traseu asemănător: a avut o ascensiune fulgerătoare, a fost cumpărat de Lycos, membrii echipei de dezvoltare au plecat rând pe rând din diverse motive şi, în cele din urmă, Sonique a dispărut de pe scena publică, agonizând în culise până în martie anul acesta, când orice dezvoltare a încetat.

Istoria Nullsoft-AOL a fost oricum mai turbulentă decât cea Lycos-Sonique: Justin Frankel şi Tom Pepper (membrii fondatori ai Nullsoft) nu au respectat niciodată spiritul corporaţional al AOL şi au lansat fără aprobarea companiei mamă două programe controversate: Gnutella (martie 2000), un software peer-to-peer similar Napster care a declanşat o adevărată avalanşă de clone odată ce codul sursă "a scăpat" pe Internet, şi WASTE (iunie 2003), un soft ce punea bazele unei reţele de transfer încriptat de fişiere.

Temerile privind încălcarea drepturilor de autor, în contextul prevăzutei fuziuni cu Time Warner, au făcut ca AOL să intervină în forţă, oprind dezvoltarea programelor respective. Justin Frankel a mai rezistat până la lansarea Winamp 5, după care a demisionat. La momentul oportun, s-ar putea spune, pentru că nu a trecut mult şi în decembrie 2003 AOL a închis birourile Nullsoft din San Francisco şi a concediat mare parte din angajaţi.

Membrii marcanţi ai Nullsoft au plecat unul câte unul sau au fost concediaţi. În prezent, se poate spune că Nullsoft nu mai există.

Dar este cazul să le plângem de milă, mă întreb? Gestul AOL este justificat din perspective financiare: nu şi-au recuperat investiţia de 100 de milioane de dolari, pentru că din cei 60 de milioane de utilizatori de Winamp, doar 60.000 au achiziţionat varianta Pro, ceea ce la un preţ de 15$ nu ajunge nici la 1% din banii investiţi iniţial.

În al doilea rând, încotro ar mai fi putut merge dezvoltarea Winamp? Ce facilităţi atât de importante ar mai fi putut să adauge? O parte importantă din utilizatori încă mai folosesc Winamp 2.x, considerat mai eficient decât Winamp 3 (un eşec) şi Winamp 5. Dar, în afară de fixarea unor vulnerabilităţi critice (care s-a făcut oricum, chiar şi în lipsa echipei iniţiale), este greu de imaginat ce ar fi putut să aducă nou producătorii. În dezvoltarea oricărui program există un punct culminant, la care odată ajuns, nu mai ai cum să progresezi. Câte facilităţi mai pot fi adăugate unui editor de text, de exemplu?

Viitorul Winamp depinde în principal de comunitatea din jurul lui şi este greu de crezut că fanii îl vor lăsa vreodată să moară. Decizia AOL de a renunţa la Nullsoft a stârnit un val de reproşuri, nejustificate la o analiză atentă. Proteste de dragul protestelor, vaiete de "ce-am avut şi ce-am pierdut". Nu am pierdut nimic.

Mai bine ne-am uita cum, la presiunile Microsoft, AOL vrea să închidă departamentul care dezvoltă Netscape, afectând Mozilla şi indirect Firefox, cel mai apreciat competitor pentru Internet Explorer. Asta da problemă.

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

AŞTEPTAREA A LUAT SFÂRŞIT

Mozilla a lansat Firefox 1.0



19 luni de dezvoltare, două schimbări de nume şi peste opt milioane de download-uri ale versiunilor de test sunt doar câteva din datele statistice ale ultimei versiuni de Firefox, browser-ul care este văzut de specialişti ca cea mai mare ameninţare pentru Internet Explorer. La ora actuală, browser-ul dezvoltat de Mozilla Foundation beneficiază de aproximativ patru procente din piaţa browserelor Web, însă până la sfârşitul anului se prognozează acapararea unui procent de 10%. Cu toate acestea, Microsoft nu consideră că Firefox ar reprezenta o ameninţare reală pentru Internet Explorer, care continuă să deţină în jur de 90% din piaţă. Faptul că principala ţintă a lui Firefox este segmentul mare de piaţă deţinut de Internet Explorer este susţinut chiar şi de o secţiune a site-ului www.mozilla.org, care încurajează utilizatorii de Internet Explorer să renunţe la acesta şi să apeleze la Firefox. Ar putea fi chiar începutul unei noi ere a războiului browserelor. Noutăţile aduse faţă de versiunile anterioare nu sunt foarte multe, printre acestea numărându-se o gestiune mai bună a Tabbed Browsing-ului, la care se adaugă o listă lungă de bug-uri reparate. Firefox 1.0 este disponibil în 19 limbi, printre care şi româna.

În ceea ce priveşte securitatea - unul dintre cele mai sensibile subiecte legate de browsere -, cunoscuta companie Secunia a descoperit deja câteva probleme în Firefox care pot duce la atacuri de tip denial-of-service sau la accesarea informaţiilor confidenţiale. Cu toate acestea, aceeaşi companie susţine că Firefox este mai sigur decât Internet Explorer.

Lansarea versiunii 1.0 a fost însoţită de eforturi susţinute de promovare, culminând cu reclame în ziarul The New York Times, a căror finanţare s-a realizat din donaţiile utilizatorilor, reuşindu-se să se strângă peste 250.000$ doar în primele 10 zile.

OPEN SOURCE PE MELEAGURI MIORITICE

Zilele Linux în România

În perioada 26-27 octombrie, la hotelul Athenee Palace Hilton, s-a desfăşurat evenimentul Linux Open Alternative Days (pe scurt, LOAD) dedicat soluţiilor Open Source bazate pe Linux. Conceput ca un eveniment de business to business, LOAD s-a bucurat de o largă participare din partea producătorilor şi dezvoltatorilor de hardware şi software, precum şi a reprezentanţilor administraţiei publice. Conform organizatorilor, LOAD este un eveniment dedicat reunirii celor mai cunoscuţi producători şi distribuitori de soluţii Open Source din România.

"Modelul de dezvoltare Open Source reprezintă un exemplu pentru ceea ce înseamnă dinamismul tehnologiilor IT în lumea contemporană. Rapiditatea cu care apar ideile contemporane, dublată de consistenţa soluţiilor dezvoltate pentru mediul de afaceri, demonstrează faptul că utilizatorii pot beneficia de performanţe deosebite şi de securitate sporită pe baza soluţiilor Open Source", a declarat Răzvan Balint, director executiv Romsym Data - distribuitor exclusiv şi centru de instruire autorizat Red Hat în România.



O NOUĂ PROVOCARE PENTRU CONCURENŢĂ

Gmail va oferi suport POP3 gratuit

Google a anunţat de curând că va permite utilizatorilor de Gmail să-şi descarce gratuit e-mail-urile prin intermediul protocolului POP3, folosind orice client de e-mail precum Outlook Express. Anunţul vine ca o nouă provocare la adresa rivalilor Yahoo! şi Hotmail care percep taxe pentru utilizarea acestui protocol. Anunţul Google de la începutul lunii aprilie a acestui an, conform căruia Gmail oferea 1GB spaţiu de stocare a e-mail-urilor, a dus la măsuri similare din partea concurenţilor. Este interesant cum se va schimba politica acestora în ceea ce priveşte utilizarea protocolului POP3, odată cu anunţul celor de la Google.

Xplorer Xtrem

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

www.campaignline.com



Pentru că nu a trecut mult de când au avut loc alegeri în Statele Unite, am considerat oportun să vă prezentăm un site care se ocupă tocmai de acest subiect. Printre numeroasele aspecte pe care le tratează, acest site conține o descriere a complicatului sistem de vot american. În acest fel, poate vom înțelege și noi cum este ales cel mai puternic om de pe Glob.

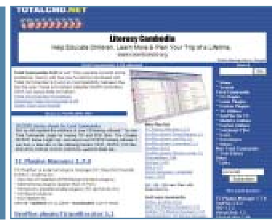
Hardware



www.anandtech.com

Site-ul pe care am ales să vi-l prezentăm poate constitui o sursă foarte bună de informare înaintea achiziționării unei anumite componente PC. Plăci de bază, memorii, procesoare, unități optice sunt doar câteva din componentele despre care puteți citi vizitând acest site. Criteriul care stă la baza alegerii componentelor descrise aici este cel cronologic, fiind prezente cele mai noi produse lansate de marile companii hardware.

Software



www.totalcmd.net

Total Commander este unul dintre așa-numitele programe esențiale pentru o mare parte a utilizatorilor avansați. Funcționalitatea ridicată și probabil nostalgia bătrânului Norton Commander, provocată de asemănările dintre cele două programe, sunt principalele argumente care au dus la popularitatea lui Total Commander. De pe acest site pot fi descărcate un număr foarte mare de plug-in-uri care variază de la simple viewere grafice până la aplicații de scris CD-uri.

Internet



www.soople.com

Celebrul motor de căutare Google include mult mai multe facilități decât căutarea unui site pe baza câtorva cuvinte. Însă pentru apelarea acestora trebuie introduse o serie de sintagme pe care nu toți cei care-l utilizează le cunosc. De aceea am considerat oportună prezentarea unui site precum Soople. Acesta nu face altceva decât să îmbrace majoritatea funcțiilor lui Google, introducând câte o căsuță de căutare pentru fiecare dintre acestea.

Jocuri



www.clubic.com

Un site unde puteți găsi cele mai recente informații despre jocurile pentru PC, dar și noutăți despre telefoane mobile sau DVD-uri. Cu condiția să fiți vorbitor de limbă franceză, aveți acces la o bază imensă de date ce include demo-uri, patch-uri, capturi de ecran și (contra cost, desigur) chiar jocuri complete. Funcția de căutare este foarte bine implementată, iar secțiunile site-ului sunt clar delimitate, navigarea fiind astfel simplă chiar și pentru cei ce nu stăpânesc foarte bine limba franceză.

SĂRBĂTORI DE IARNĂ

Atât pentru oamenii maturi, cât mai ales pentru copii, sărbătorile de iarnă reprezintă, probabil, cel mai frumos și cel mai așteptat moment al anului. Cu acest prilej, pe Web-ul românesc și internațional apar sau revin la viață o sumedenie de site-uri care au legătură cu aceste evenimente.

Dedicat în primul rând copiilor, site-ul **www.moscraciun.ro** este prima recomandare din acest periplu. Atât ca aspect, cât și în ceea ce privește conținutul, acest site îi poate face pe cei mici să zăbovească minute bune citind colinde și povești legate de sărbătoarea Crăciunului. Cei mari pot afla cum se serbează Crăciunul pe alte meridiane sau ce semnifică anumite elemente caracteristice acestei sărbători, precum bradul, în mitologie. Vizitând acest site veți afla că există și anumite reguli în ceea ce privește oferirea și primirea de cadouri. Totodată, veți putea beneficia de sugestii cu privire la cele mai potrivite cadouri. Concursurile cu premii, jocurile caracteristice acestei sărbători și, nu în ultimul rând, desenele realizate de copii reprezintă alte puncte de atracție ale acestui site.

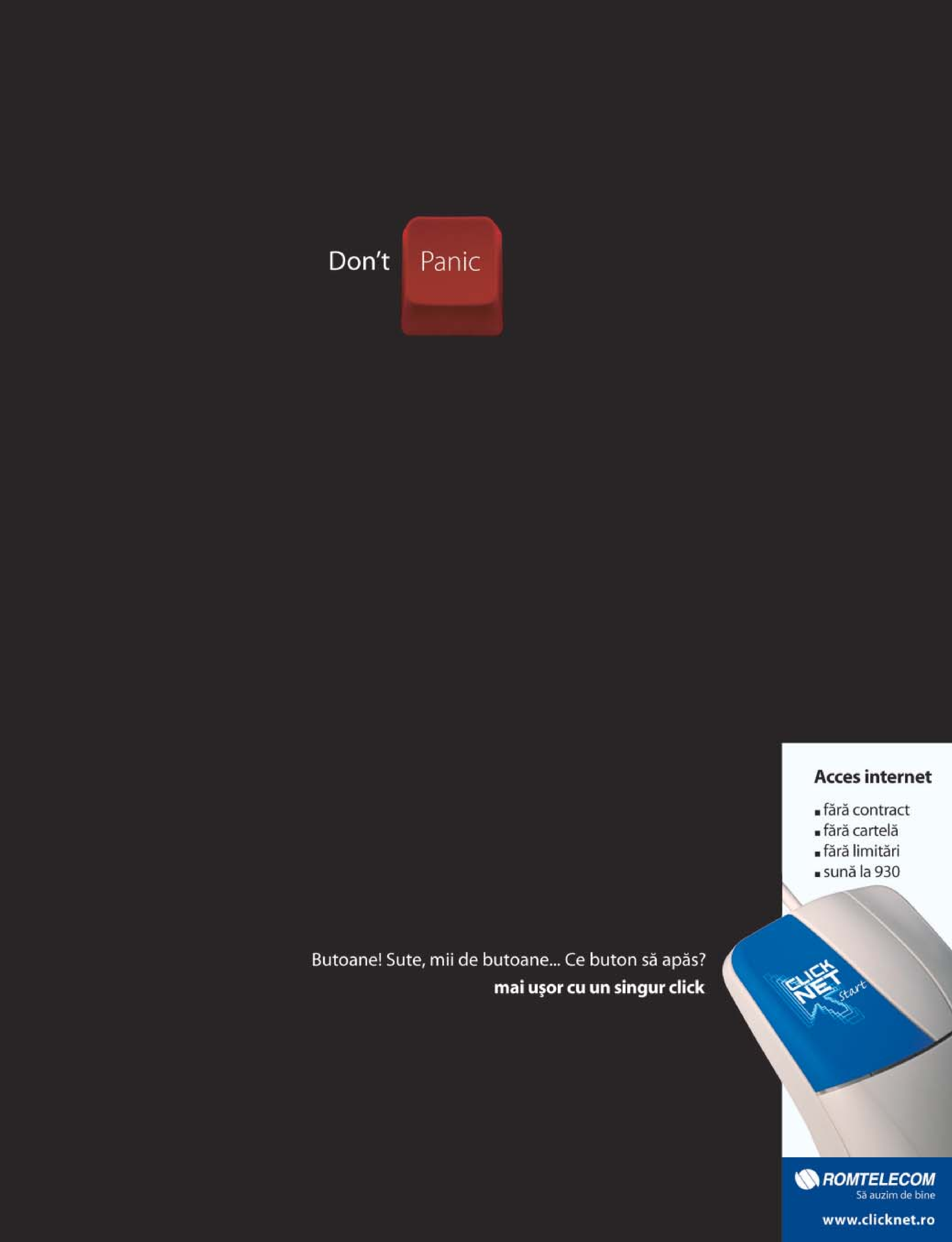


www.northpole.com este un site deosebit, în primul rând, prin modul în care este conceput. Realizat în mare parte în flash, acesta creează un univers virtual care îl are în centru, așa cum era de așteptat, pe Moș Crăciun. Cu ajutorul tehnologiei sus-amintite, este creat un sat virtual (este vorba de satul în care locuiește Moș Crăciun) prin intermediul căruia pot fi accesate majoritatea informațiilor disponibile pe acest site. În principiu, conținutul este tipic acestui gen de site-uri: povești, colinde, jocuri, cadouri, wallpapere etc.

Pentru puțină distracție pe aceeași temă, puteți încerca jocul realizat în flash de la adresa **www.fun.as.ro/jocuri.php/cool_flash/Mos_Craciun.** În acest joc, Moș Crăciun s-a decis să schimbe renii pe o placă de snowboard și să aducă în acest fel cadourile pentru copii. În drumul său, Moșul întâlnește tot felul de obstacole pe care va trebui să le evite, dacă vrea să ajungă cu cadourile la copiii care îl așteaptă.

După cum sugerează și numele, **www.felicitari.ro/sarbatori,** fiind un site dedicat expedierii felicitărilor prin e-mail, conține și o secțiune specială ce vizează sărbătorile de iarnă. În afară de imaginile deosebite care pot fi trimise, este interesant modul de personalizare a acestora. Astfel, pot fi atașate sunete și scurte fragmente de text, atribuite anumite culori, iar expedierea felicitărilor poate fi programată pentru o anumită dată. De asemenea, expeditorul poate opta pentru recepționarea unei copii a felicitării trimise.




Don't
Panic
Acces internet
fără contract
fără cartelă
fără limitări
sună la 930
Butoane! Sute, mii de butoane... Ce buton să apăs?
mai uşor cu un singur click
CLICK NET Start
ROMTELECOM
Să auzim de bine
www.clicknet.ro



ARS DIGITALIS
CRONICA ARTEI DIGITALE

Despre calculatoare ca instrumente artistice, despre cum au apărut efectele speciale digitale în filme şi despre evoluţia software şi hardware în domeniul esteticii electronice.

DE LA FRESCELE DIN PEŞTERILE OAMENILOR preistorici până la filme CGI ca Finding Nemo sau Shrek 2 au trecut mii de ani, dar cu toate acestea doar în ultimii 50 de ani omul a renunţat la pensulă şi vopsele în favoarea unui instrument mult mai versatil şi sofisticat: calculatorul. Vorbim, în primul rând, de artele vizuale, deşi se poate spune fără prea multă exagerare că sus-numitul computer a însemnat o revoluţie şi în domeniul creaţiilor audio.



➲ Grafică cu osciloni, realizată de Ben Laposky în 1950

Arta electronică a început, evident, odată cu primele dispozitive care puteau să genereze o imagine de orice natură. Printre primele încercări de acest gen se numără oscilonii lui Ben Laposky, un matematician cu tendinţe artistice din Cherokee, Iowa. În 1950, el a experimentat cu dansul razelor de electroni pe suprafaţa fosforescentă a unui tub catodic de osciloscop, înregistrând rezultatul pe film de mare viteză (pentru perioada respectivă). Rezultatul se putea numi artă, în sensul larg al definiţiei acestui concept.

Prima demonstraţie de grafică pe un calculator digital a trebuit să aştepte până la 20 aprilie 1951, când au fost demonstrate public capacităţile lui Whirlwind, un sistem electronic de procesare a datelor dezvoltat de Massachussets Institute of Technology, la care se lucra încă din 1945. Ecranul "calculatorului" era tot un osciloscop, iar grafica era vectorială, ceea ce a dus la denumirea de "vectorscop".

Whirlwind avea însă aplicaţii militare, nu artistice, şi posibilităţile sale de calcul nu au putut fi exploatate în numele esteticii. Situaţia este inversată câţiva ani mai târziu însă, când un pionier al graficii computerizate, pe numele său John Whitney Sr., foloseşte un computer analog al armatei americane (un sistem de control M-5 Antiaircraft Gun Director, achiziţionat de la compania Lockheed, cu dimensiuni impresionante – peste 3 metri înălţime) pentru a crea primele secvenţe animate "generate pe calculator". Acesta folosea forme geometrice şi fotografii pentru a genera scurte filmuleţe animate.



➲ **Primul calculator cu afişaj electronic şi grafică vectorială - MIT Whirlwind**

În timp, John Whitney a upgradat sistemul cu piese de la un M-7, un mecanism electronic de ochire mai "inteligent" decât M-5, şi a fondat compania Motion Graphics Inc., care a intrat în istorie atunci când John Whitney Sr. împreună cu Saul Bass au folosit "calculatorul" lor pentru a crea efectele speciale din genericul filmului Vertigo, regizat de celebrul Alfred Hitchcock.

Anii '60 aduc numeroase progrese tehnice (interactivitatea cu butoane, "stilouri" emiţătoare de lumină, mouse-ul - inventat în 1962 de Douglas Eglebart) şi teoretice (matematica reprezentării obiectelor prin curbe spline şi curbe Bezier).

În acea perioadă au loc două evenimente remarcabile. Primul este dezvoltarea celui dintâi "motor" grafic: este vorba de GEM (Graphics Expression Machine sau Graphic Engineering Machine), dezvoltat de IBM în colaborare cu General Motors şi destinat a fi utilizat pentru designul pieselor de maşini. A nu se confunda cu GEM - Graphical Environment Manager, una dintre primele interfeţe grafice pe calculator, dezvoltată ceva mai târziu de Digital Research, firma de la care ulterior Bill Gates va cumpăra nucleul software pe baza căruia va construi DOS şi Windows 95.



➲ **Primul program de grafică pe calculator, care a introdus concepte folosite şi în ziua de astăzi**

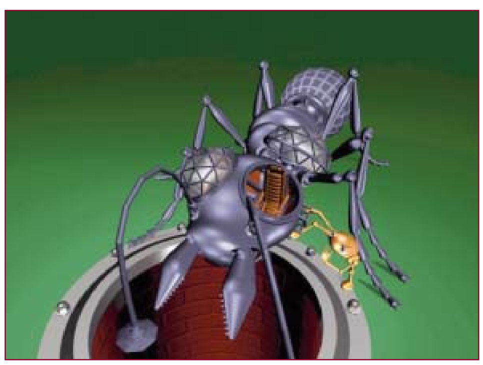
Cel de-al doilea eveniment este apariţia Sketchpad, primul program de grafică pe calculator, dezvoltat la MIT de Ivan Sutherland în perioada 1961-1963. Sketchpad funcţiona exclusiv pe cel mai puternic computer MIT din perioada respectivă, un sistem DEC (Digital Equipment Company) TX2. TX2 avea 320 de kb de memorie, dublul capacităţii celor mai rapide computere comerciale din acea vreme. El mai dispunea de stocare pe bandă magnetică, o maşină de scris interconectată drept tastatură, prima imprimantă Xerox şi, cel mai important, un ecran CRT de 9 inch. Folosind un "light-pen", utilizatorul putea desena direct pe ecran şi, prin intermediul Sketchpad, desenele putând fi manipulate şi stocate pentru revizuirea ulterioară. Evident că el urma să fie folosit pentru planuri şi desene tehnice, dar posibilităţile artistice erau implicite. Sketchpad a rămas în istorie pentru că a inventat practic concepte ca folosirea structurilor virtuale din memorie pentru a stoca "obiecte" desenate care apoi erau instanţiate, nu desenate din nou, abilitatea de zoom in/out, crearea asistată de linii şi colţuri perfect drepte. Sketchpad a fost o sursă de inspiraţie pentru interfeţele cu utilizatorul ce vor apărea mai târziu şi, surprinzător sau nu, pentru programarea orientată pe obiect.

Pentru inventivitatea demonstrată prin crearea Sketchpad, Ivan Sutherland a primit premiul Turing în 1988, mulţi ani mai târziu. El mai este considerat şi părintele realităţii virtuale, pentru că în 1966 a inventat un sistem head-mounted display, numit "Sabia lui Damocles" din cauza cantităţii de echipament suspendate aparent riscant deasupra capului utilizatorului. Display-ul consta din două ecrane, hardware, care măsura orientarea capului utilizatorului, şi două oglinzi care reflectau ce era afişat pe ecrane direct în ochii utilizatorului. Sistemul original folosea camere video pentru a reflecta un mediu real, dar a fost modificat mai târziu pentru a folosi grafică generată pe computer.

În prezent, Ivan Sutherland este vicepreşedinte al diviziei de cercetare şi dezvoltare de la Sun Microsystems.

EVOLUŢIE SAU REVOLUŢIE

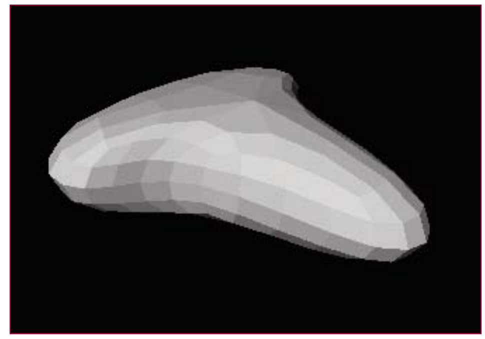
Epoca modernă a artei digitale începe în 1974, când Alex Schure, un antreprenor bogat din New York, s-a arătat interesat de producţia unui film artistic folosind computerele. Primul pas pe care l-a făcut a fost să fondeze Laboratorul de Grafică Computerizată la NYIT (New York Institute of Technology). A cumpărat cele mai sofisticate echipamente disponibile la acea vreme, fie ele analogice sau digitale, şi a adunat laolaltă cei mai talentaţi oameni din domeniu. Printre experţii în tehnologie şi artiştii reuniţi la CGL (Computer Graphics Laboratory) se numărau Ed Catmull şi Alvy Ray Smith, adevăraţi monştri sacri ai graficii digitale.



➲ **Cadru din primul film (niciodată finalizat) de animaţie pe calculator - "The Works"**

Echipa de la NYIT a avut un aport considerabil în evoluţia artei digitale, prin dezvoltarea de numeroase softuri importante în perioada 1975-1979: programul de animaţie Tween, programul de desen Paint (fără nici o legătură cu cel din Windows), software-ul de animaţie SoftCel şi altele. Tot ea a contribuit la dezvoltarea unor tehnologii grafice cu impact major, cum ar fi fractalii, morphing-ul, mixarea imaginilor, maparea de texturi (celebra metodă Mip-Map) ş.a.m.d. Programul Paint a fost vândut firmei Ampex, care l-a integrat în sistemul Ampex AVA, care în 1978 a fost folosit de artistul LeRoy Niemann pentru a face pictură interactivă în timpul finalei Superbowl. Sistemul Scan&Paint a fost vândut companiei Disney, unde a fost integrat în software-ul CAPS, care a stat la baza majorităţii superproducţiilor Disney.

Alvy Ray Smith a inventat conceptul de obiecte-imagine (sprite-uri) şi pe cel de alpha channel (canal de transparenţă), realizări tehnice pentru care a fost recompensat cu un premiu Oscar. Tot de numele lui este legată şi stabilirea standardului HSV (Hue Saturation Value) pentru spectrul coloristic digital.



➲ **Algoritmul de subdiviziune Catmull-Clark este folosit de numeroase programe de grafică 3D actuale**

Ed Catmull s-a implicat în domeniul graficii 3D, alături de James Clark, realizând algoritmul de subdiviziune care le poartă numele şi care este cel mai performant atât ca viteză, cât şi ca fiabilitate.

Paradoxal, în ciuda tuturor acestor realizări, studioul CGL nu şi-a îndeplinit niciodată scopul: acela de a crea un film de lungmetraj folosind computerele. Filmul ar fi trebuit să se numească "The Works" şi secvenţele care au fost terminate se numără printre cele mai impresionante realizări din grafica digitală (în contextul perioadei în care au fost realizate). Calitatea lor i-a atras atenţia regizorului George Lucas, care s-a arătat interesat de a deschide un studio CGI (Computer Generated Imagery) în cadrul companiei sale, Lucasfilm. Ed Catmull, Alvy Ray

Smith și Ralph Guggenheim au fost recrutați în acest scop și și-au făcut datoria cu brio. În cele din urmă însă, au plecat să își realizeze visul de a face un film creat în întregime pe calculator, fondând compania Pixar, ale cărei filme CGI ne încântă și în ziua de astăzi.

PREVIZIUNI ÎMPLINITE

Herbert W. Franke, savant și artist german remarcabil (nu îl confundați cu autorul Dune), spunea următoarele în lucrarea "The Future of Computer Art", publicată - atenție! - în 1985: "Termenul de «artă digitală» nu se referă la un stil anume sau la o proprietate specifică a operelor respective, ci doar caracterizează instrumentarul.



➲ **Expresia artei digitale moderne**

Computerul se dovedește a fi un sistem universal de procesare a datelor, ale cărui invenție și dezvoltare țin de domeniul tehnic doar din motive istorice. În alte circumstanțe, computerul ar fi putut la fel de bine să fie inventat ca instrument artistic, de exemplu, în mediul socio-politic din Grecia Antică, unde arta, ca și știința și tehnologia, era considerată o metodă nobilă de petrecere a timpului."



➲ **Seria Myst este prima care se apropie de conceptul de artă interactivă**

În cele ce urmează, el afirmă că arta digitală este încă în stadiu incipient, pentru că a apărut foarte recent, și că tehnologia pe care se bazează nu s-a maturizat încă. El anticipează că ecranele de mare rezoluție vor necesita imagini de o calitate mai bună și că performanțele în creștere ale calculatoarelor vor face posibilă animația în timp real a imaginilor fotorealiste. Capacitatea de reprezentare tridimensională îi va stimula pe artiști să lucreze și să gândească în moduri noi, pentru că nu vor mai trebui să se preocupe de perspectivă, care va fi gestionată de computer, ci de aranjarea spațială a obiectelor și decorurilor. În opinia sa, în final arta va ajunge să încorporeze elemente din literatură și chiar să dezvolte o intrigă în care utilizatorul să joace un rol prin interacțiune.

Predicțiile sale s-au dovedit a fi foarte precise și iată că astăzi, cu aproape 20 de ani mai târziu, vedem cum visele din secolul trecut au devenit realitate. Iar unele jocuri, cum ar fi cel mai recent titlu din seria Myst, se apropie de ideea de operă de artă interactivă.

Un aspect din ce în ce mai interesant este modul în care linia dintre creația artistică, imitația realității, și realitatea însăși devine din ce în ce mai greu de sesizat. Au început să se țină concursuri de frumusețe între femei create pe calculator. Numărul din octombrie 2004 al revistei Playboy din Statele Unite prezintă poze incitante cu diverse personaje din jocuri, create pe calculator. Dintre ele se remarcă fotografiile topless ale lui BloodRayne, eroina din jocul cu același nume. În Japonia există mai multe vedete pop virtuale care se bucură de un real succes, lansând CD-uri cu muzică și jucând în reclame TV, ca și cum ar fi persoane reale. Dacă jocurile pot fi considerate artă, despre hardware-ul și



software-ul implicate în arta digitală vom mai discuta însă și în numărul viitor XtremPC.

Adrian Dorobăț

MACHINIMA

Un termen recent apărut în genul artei digitale, machinima provine din combinarea termenilor "machine" și "cinema" sau "animation" și este un gen de film realizat prin randarea unor imagini CGI folosind calculatoare obișnuite și motoare grafice de jocuri 3D, în special FPS-uri.

Filmele machinima au o calitate mai mică decât cele realizate prin mijloace tradiționale, dar totodată costă mult mai puțin să fie produse și timpul de producție este mult mai scurt.

Deși majoritatea creațiilor machinima sunt înregistrări concepute pentru a fi apoi editate prin metode convenționale, ca în cinematografie, uneori ele sunt prezentate și sub formă de teatru. Un grup de comedie improvizată, numit ILL Clan, manevrează și dă glas unor personaje virtuale, în fața unei camere virtuale, dând naștere unui scheci



ce este proiectat în timp real în fața unei audiențe pe un ecran. Începuturile machinima pot fi găsite în secvențele "demo" din perioada '70-'80, când programatorii creau secvențe audio-video animate în timp real pe diversele calculatoare pe care rulau. Comunitatea acestor creatori purta numele de "demoscene" și a supraviețuit până în ziua de azi. "Demo"-urile despre care este vorba erau în marea lor majoritate programate de la zero de "artiștii" cu aptitudini tehnice.

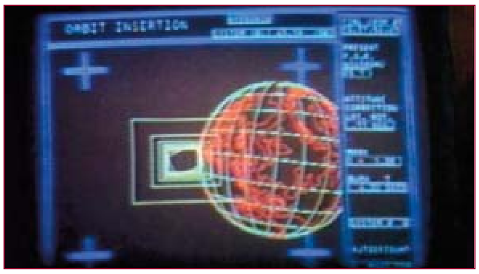
Lucrurile au început să se schimbe în bine din momentul în care au apărut jocuri ce dădeau o libertate mai mare jucătorului în privința modificării și înregistrării progresului acestuia în lumea jocului. În 1992 se lansează jocul Stunt Island, care permitea jucătorilor să creeze filme plasând elemente de decor și camere de filmat, realizând cascadorii și comutând între diversele acțiuni. Această posibilitate oferită jucătorilor a dus la crearea de comunități online ai căror membri făceau schimb de obiecte de recuzită și scurte filme.

Epic Games, creatorii Unreal Tournament 2003, au inclus în joc un utilitar numit Matinee, care era destinat special creării de filme cu motorul Unreal. Ba chiar au sponsorizat un concurs în care cei care creau cel mai reușit filmuleț machinima cu motorul jocului câștigau un premiu de 50.000$. Recent-lansatul joc Sims 2 include un sistem de creare a unor filme, care pot fi trimise altor jucători, iar "Red vs. Blue" este un cunoscut sitcom machinima "filmat" prin intermediul Halo, cunoscutul joc de pe Xbox.

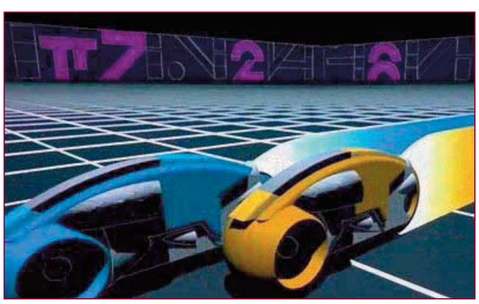
Iar viitorul ne rezervă alte surprize. Lionhead Studios lucrează la un joc numit "The Movies", în care jucătorul intră în rolul unui regizor de film și poate realiza scurte creații cinematografice folosind motorul grafic al jocului.

ISTORIA APARIŢIILOR GRAFICII REALIZATE PE CALCULATOR ÎN FILME

1974 – "Westworld"
Prima utilizare a unor imagini 2D prelucrate pe calculator – o vedere infraroşu din punctul de vedere al unui robot Gunslinger.
1976 – "Futureworld"
Prima folosire a unui mixaj digital 2D pentru a suprapune personaje peste un decor filmat.
1977 – "Star Wars"
Se foloseşte pentru prima oară grafica 3D.
1978 – "Superman"
Primul generic realizat pe calculator (în mod digital).
1979 – "Alien"
Prima utilizare a unei randări wireframe (pentru monitoarele de navigaţie din secvenţa aterizării).



1981 - "Looker"
Primul personaj 3D creat pe calculator, Cindy. Prima utilizare a metodelor de shading.
1982 – "Star Trek II – The Wrath of Khan"
Compania ILM (Industrial Light&Magic) creează "efectul Genesis", o reprezentare a modului în care un dispozitiv secret al Flotei Stelare transformă planete aride şi nelocuibile într-unele care să susţină viaţa.
1982 – "Tron"
Folosirea extensivă de grafică 3D generată pe calculator în secvenţele cu cursa pe lightcycles, un soi de motociclete virtuale.



1984 – "2010 – The Year We Made Contact"
Mii de monoliţi artificiali au fost creaţi pe calculator pentru secvenţa finală a filmului
1984 – "The Last Starfighter"
Foloseşte CGI pentru toate navele spaţiale, înlocuind vechea metodă cu modele din plastic sau gips-carton. Prima utilizare de "CGI integrat", în care obiecte create pe calculator înlocuiesc obiecte obişnuite din realitatea de zi cu zi.
1984 – "The Adventures of Andre and Wally B"
Divizia de efecte speciale creează primul scurtmetraj realizat în întregime pe calculator. Acesta este totodată primul film 3D care foloseşte efectul motion-blur.
1985 – "Young Sherlock Holmes"
Lucasfilm creează primul personaj fotorealist – un cavaler de sticlă.
1986 – "Luxo Jr"
Primul scurtmetraj de animaţie full 3D realizat pe calculator de Pixar. Este totodată primul care foloseşte umbre şi primul film de acest gen care este nominalizat la un premiu Oscar.



1988 – "Willow"
Prima utilizare a efectului de morphing într-un film de televiziune.
1989 – "The Abyss"
Este creat şi animat pentru prima oară un personaj compus din apă virtuală.



1990 – "Total Recall"
Prima utilizare a tehnicii "motion capture" pentru animarea unor personaje CGI (în secvenţa cu ecranul cu raze X). Tehnicile primitive nu dau rezultate lăudabile.
1991 – "Terminator 2"
Primele animaţii realiste ale unui personaj 3D.



1992 – "Death becomes her"
Prima utilizare a unui software care să genereze un simulacru de piele umană.
1993 – "Jurassic Park"
Primele personaje CGI care păreau cu adevărat reale, nu doar o creaţie pe calculator.
1994 - "The Flintstones"
Este creată pentru prima oară blană artificială prin intermediul computerului.
1994 - "ReBoot"
Primul serial de desene animate creat în întregime pe calculator.
1995 – "Waterworld"
Se creează pentru prima oară apă CGI realistă.
1995 – "Toy Story"
Primul film de animaţie realizat în întregime pe calculator.



1999 – "Star Wars Episode I: The Phantom Menace"
Primul personaj creat pe calculator care interacţionează în mod realist cu actorii.
2001 – "Final Fantasy: The Spirits Within"
Primul film realist de animaţie realizat pe PC.
2002 – "Lord of the Rings: The Two Towers"
Prima implementare de inteligenţă artificială pentru figuranţii digitali, folosind software-ul Massive dezvoltat de Weta Digital.



2004 – "Sky Captain and the World of Tomorrow"
Primul film cu decoruri create în întregime pe calculator şi cu actori reali.
Sursa – Enciclopedia online Wikipedia – www.wikipedia.org.



PLAYERE MP3 PC PARTY

Majoritatea covârşitoare a melodiilor stocate pe harddisk sunt în format MPEG Layer 3, motiv pentru care prezenţa unui player mp3 este mai mult decât oportună.

ÎN PREZENT, MUZICA ÎN FORMAT DIGITAL OCUPĂ spaţii importante pe harddisk-urile multor calculatoare. Dar nu întotdeauna a fost aşa. În urmă cu câţiva ani, acest lucru ar fi fost aproape imposibil. În afară de capacităţile modeste ale harddisk-urilor de atunci, cel mai important impediment era dimensiunea pe care o aveau fişierele audio. În urma procesului de CD ripping, track-urile de pe CD-urile audio erau salvate în format WAV. Fişierele audio în acest format au dimensiuni de aproximativ 10MB pentru un minut, ceea ce înseamnă că un CD audio pe care sunt stocate aproximativ 15-20 de melodii ajungeau să ocupe pe harddisk până la 1GB. Formatul mp3 a fost cel care a rezolvat problema. Acesta realizează compresia semnalului audio eliminând anumite tonalităţi pe care urechea umană nu le poate sesiza. Dimensiunea fişierelor audio în format mp3 poate fi şi de peste 10 ori mai mică decât cea conferită de formatul wav, iar calitatea este comparabilă cu cea a track-urilor audio. Primele programe prin care putea fi obţinut formatul mp3 lucrau în linie de comandă şi nu puteau realiza direct compresia track-urilor audio, ci doar a fişierelor wav.

Din cauza tehnicilor de comprimare folosite pentru obţinerea mp3-urilor, playerele audio disponibile la acea dată nu puteau rula aceste fişiere. Era necesară dezvoltarea unor programe care să interpreteze corect algoritmii de comprimare. Aşa s-a ajuns la crearea unei noi categorii de programe: playerele mp3. Este improprie totuşi denumirea de playere mp3 deoarece acestea recunosc şi alte formate, însă faptul că majoritatea covârşitoare a melodiilor rulate prin intermediul lor sunt în acest format a dus la utilizarea generalizată a noţiunii de player mp3. Winamp a fost unul dintre primele playere, istoria sa confundându-se cu cea a formatului pentru care a fost creat.

CUM AM TESTAT

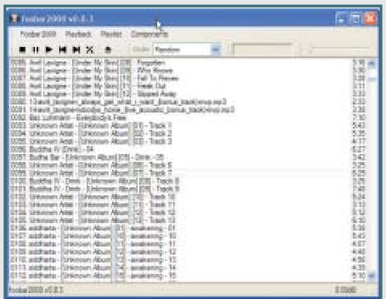
Pentru realizarea testului am apelat la un sistem dotat cu un procesor Celeron la 2GHz, cu o memorie RAM de 256MB DDR400. Nota finală a avut în vedere următoarele criterii: funcţionalitatea - în proporţie de 40%, ergonomia - 40%, respectiv resursele şi compatibilitatea - în proporţie de 20%.

Lista de melodii şi egalizatorul sunt componente a căror lipsă ar fi de neconceput pentru un player mp3. Acestea trebuie să permită realizarea unor operaţiuni precum adăugarea şi eliminarea fişierelor şi directoarelor din lista de melodii, sortarea acestora pe baza anumitor criterii (directorul în care se află, denumirea fişierelor sau a diverselor informaţii din tag-ul melodiilor). În ceea ce priveşte egalizatorul, am avut în vedere numărul benzilor de care acesta dispune, existenţa preset-urilor (configuraţii salvate ale egalizatorului), crearea, editarea şi eliminarea acestora. Programele care permiteau crearea doar a unui număr limitat de preset-uri au fost, bineînţeles, depunctate.

Repetarea unei anumite melodii sau a întregii liste, precum şi rularea aleatorie a acestora sunt alte funcţii care, în mod normal, nu ar trebui să lipsească nici unui player mp3. În ceea ce priveşte editarea tag-urilor, am urmărit cantitatea de informaţii ce poate fi introdusă, editarea simultană a mai multor fişiere prin păstrarea informaţiilor comune şi posibilitatea importării tag-urilor de pe Internet. Alte funcţii urmărite pentru realizarea acestui test au fost crearea bookmark-urilor pentru anumite melodii sau liste de melodii (funcţie care permite deschiderea rapidă a acestora), posibilitatea rulării unei melodii sau a tuturor melodiilor dintr-un director prin intermediul meniului contextual, suportul pentru plug-in-uri şi skin-uri (eventual freeform), precum şi numărul şi calitatea efectelor vizuale.

La toate aceste criterii obiective în alegerea unui player mp3 se adaugă şi o anumită doză de subiectivism care ţine de preferinţele fiecăruia.

Liviu Andrei Mihai



Producător: **Peter Pawlowski**
Web: **www.foobar2000.org**
Tip licență: **Gratuit**

Verdict 74.00

foobar2000 0.8.3

La prima vedere, foobar2000 pare un program pentru a cărui dezvoltare nu a fost depus prea mult efort. La această impresie contribuie în primul rând interfața care, spre deosebire de majoritatea playerelor mp3, constă într-o fereastră obișnuită căreia i-au fost adăugate butoanele necesare rulării melodiilor.

ERGONOMIE

O privire mai atentă asupra caracteristicilor acestui program relevă însă faptul că interfața simplistă este rezultatul intenției producătorului de a realiza un player în care utilizatorul să nu piardă timpul cu alte setări, ci să creeze rapid o listă cu melodii. Așa cum spuneam, interfața programului se rezumă la o fereastră care conține lista de melodii, la care se mai adaugă butoanele de control al rulării și un simplu efect vizual. De aici rezultă gradul foarte mic de ocupare a resurselor, foobar2000 fiind cel mai puțin pretențios program din acest punct de vedere.

FACILITĂȚI

Adevărata putere a programului iese la iveală însă odată cu accesarea ferestrei de opțiuni. Toate funcțiile de care foobar2000 dispune pot fi accesate din cadrul acestei ferestre. Chiar și egalizatorul cu 18 benzi se regăsește aici. Deși nu suportă plug-in-uri, foobar2000 include o serie de module care fac posibilă, printre altele, rularea fișierelor MPEG-4.



Producător: **JetAudio**
Web: **www.jetaudio.com**
Tip licență: **Gratuit**

Verdict 76.40

jetAudio Basic 6.0

Deși este unul dintre cele mai vechi playere mp3, jetAudio a rămas un program mediocru care include totuși și funcții interesante, dar nu a reușit să se ridice la înălțimea pretențiilor noastre.

ERGONOMIE

Interfața programului arată bine, fără a fi spectaculoasă, și permite accesarea rapidă a principalelor funcții. Am apreciat integrarea egalizatorului în fereastra principală, aspect care permite utilizatorului să aplice sau să modifice cu ușurință preset-urile existente. Din păcate, nu pot fi create decât două astfel de preset-uri. Una dintre cele mai interesante facilități la capitolul ergonomie o reprezintă posibilitatea de a "lipi" lista de melodii de una din marginile ecranului. Astfel, playlist-ul va apărea ca o linie cât timp este inactiv, fiind afișat apoi prin mutarea cursorului deasupra sa întocmai ca un toolbar pe care sunt plasate pictogramele programelor accesate des.

FACILITĂȚI

jetAudio nu include modulul Media Library, dar beneficiază totuși de o funcție asemănătoare denumită Album Management, care permite crearea rapidă a listelor cu melodii. Un alt punct slab îl constituie editarea tag-urilor pentru mai multe fișiere, care aplică automat aceeași informație tuturor melodiilor selectate.



Producător: **J. River**
Web: **www.musicex.com**
Tip licență: **Comercial**

Verdict 78.40

Media Jukebox 8.0

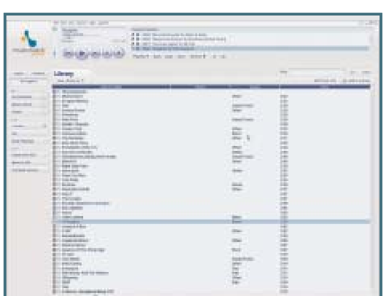
Încercând să pună la dispoziția utilizatorilor cât mai multe facilități, Media Jukebox își onorează numele, fiind un adevărat tonomat muzical cu prețul unui consum însemnat de resurse.

ERGONOMIE

Interfața acestui program este alcătuită din două instanțe. Pe de o parte, cea de Jukebox, prin intermediul căreia se pot organiza ușor melodiile pe mai multe criterii (artist, album, gen, rating etc.), iar pe de altă parte cea de player, denumit sugestiv mini-me, care include egalizatorul, playlist-ul, principalele butoane de control, și care consumă ceva mai puține resurse.

FACILITĂȚI

Deși numărul plug-in-urilor create special pentru acest program este destul de mic, Media Jukebox are meritul de a recunoaște mult mai numeroasele plug-in-uri pentru Winamp. Programul include un modest editor audio care permite operarea unor modificări asupra fișierelor audio, cum ar fi eliminarea sau adăugarea unor fragmente, normalizarea volumului sau aplicarea câtorva efecte interesante. Tot la capitolul editare trebuie menționat faptul că este posibilă conversia rapidă a mai multor formate, printre care WAV, OGG și MP3, cu bitrate constant și variabil (pentru acestea din urmă este necesară instalarea unor plug-in-uri).



Producător: **Musicmatch**
Web: **www.musicmatch.com**
Tip licență: **Gratuit**

Verdict 73.00

Musicmatch Jukebox Free 9.0

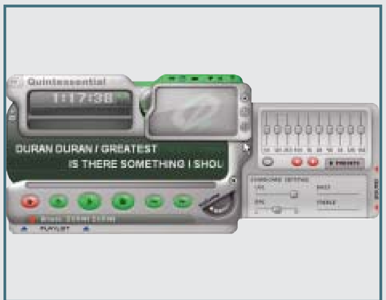
Musicmatch Jukebox este un exemplu perfect de program supraevaluat și vândut ca unul dintre cele mai bune playere mp3. Deși include funcții utile, programul se abate de la conceptul de player mp3, care ar trebui să ofere utilizatorului o experiență plăcută, și se pierde în multe facilități adiționale.

ERGONOMIE

Și acest program dispune de două instanțe, una pentru gestionarea listei de melodii și alta pentru simpla rulare a acestora. Cele două au un lucru în comun: rigiditatea interfeței. Sunt puține aspecte pe care utilizatorul le poate personaliza, iar numărul de skin-uri disponibile este și el mic. Deși nu este greu de folosit, Musicmatch Jukebox este singurul player testat care, în afară de help-ul aferent, include și un tutorial în care se explică în cele mai mici amănunte utilizarea și a celor mai banale funcții.

FACILITĂȚI

Musicmatch Jukebox stă mult mai bine la accesorii decât la funcții caracteristice playerelor mp3. Poate scrie CD-uri și realiza CD ripping în format mp3PRO. Din păcate, viteza la care se pot realiza cele două operațiuni este limitată la 5X, pentru viteze mai mari fiind necesară achiziționarea versiunii Plus. AutoDJ este o funcție interesantă care realizează sortarea listei de melodii pe baza criteriilor selectate.



Producător: **Paul Quinn**
Web: **http://quinnware.com**
Tip licenţă: **Gratuit**

Verdict 87.80

Quintessential Player 4.51a

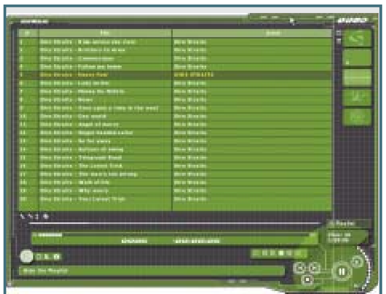
Câştigătorul-surpriză al testului nostru, Quintessential Player, este programul care reuşeşte să se apropie cel mai mult de ceea ce aşteptam de la un player mp3, şi anume limitarea la conceptul de player şi renunţarea la funcţii mai mult sau mai puţin utile caracteristice jukebox-urilor.

ERGONOMIE

Se poate spune că interfaţa sa are un aspect puţin futurist, însă cu toate acestea, este intuitivă, funcţiile putându-se accesa rapid, fără a se pierde timp cu acomodarea. Ca orice player cu pretenţii, şi Quintessential suportă skin-uri freeform, disponibile în număr mare pe site-ul oficial. O facilitate deosebit de utilă este posibilitatea descărcării acestora direct din program, fiind posibilă şi o vizualizare înainte de a se face download. Quick Track este o funcţie interesantă care creează un arbore pe baza melodiilor din playlist în funcţie de directoarele în care sunt stocate fişierele, în acest fel putându-se face rapid saltul la o anumită melodie.

FACILITĂŢI

Dintre facilităţile de care dispune Quintessential Player menţionăm posibilitatea editării rapide a tag-urilor fişierelor multiple, plug-in-ul mp3PRO, fără de care melodiile în acest format ar avea aceeaşi calitate ca cele normale.



Producător: **TerraLycos**
Web: **http://sonique.lycos.com**
Tip licenţă: **Gratuit**

Verdict 68.80

Sonique 2.0 beta

Cândva era unul dintre puţinele playere care reuşeau să rivalizeze cu Winamp. Ajuns la a doua versiune, Sonique a suferit o schimbare puternică atât din punctul de vedere al interfeţei, cât şi - într-o oarecare măsură - al funcţionalităţii. Instabilitatea şi gradul exagerat de resurse ocupate au contribuit decisiv la clasarea acestui program pe ultimul loc. O scuză ar putea reprezenta faptul că, deocamdată, este o versiune de test, însă aceasta durează de mai mult de jumătate de an.

ERGONOMIE

Interfaţa lui Sonique nu este nici pe departe intuitivă. Aglomerată cu mult prea multe iconiţe şi butoane, fereastra principală încorporează, pe lângă acestea, şi lista de melodii, ceea ce face necesară mărirea ei cât mai mult posibil. Intenţionând să permită accesarea tuturor funcţiilor din fereastra principală, Sonique nu face altceva decât să genereze confuzie în cazul utilizatorilor care îl folosesc pentru prima oară.

FACILITĂŢI

Una dintre puţinele laude pe care i le putem aduce acestui player se referă la egalizatorul cu 20 de benzi, care permite o modificare a tonalităţii sunetului mai amănunţită decât în alte programe. Acesteia i se adaugă posibilitatea salvării fişierelor rulate online prin tehnologia streaming.



Producător: **Nullsoft**
Web: **www.winamp.com**
Tip licenţă: **Gratuit**

Verdict 85.20

Winamp Free 5.05

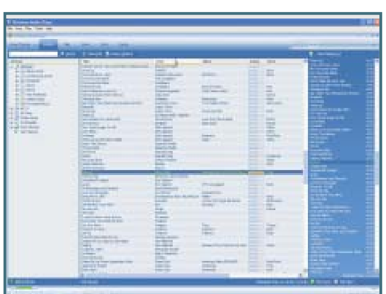
Versiunea 5 a popularului player reuşeşte în mare măsură să facă uitat eşecul pe care l-a reprezentat Winamp 3. Deşi diferenţele dintre el şi Quintessential Player - câştigătorul testului - nu sunt foarte mari, conservatorismul celor de la Nullsoft împiedică o dezvoltare mai radicală a acestui program. Pe de altă parte, utilizatorii fideli ai lui Winamp apreciază tocmai acest conservatorism.

ERGONOMIE

Despre interfaţa lui Winamp nu sunt multe de spus. Aceasta deţine, în mare măsură, caracteristicile versiunilor anterioare, oferind o ergonomie ridicată. Singura pată de culoare o reprezintă skin-urile freeform care pot transforma total faţa acestui player, la acestea adaugându-se şi posibilitatea modificării nuanţei.

FACILITĂŢI

Una dintre cele mai importante noi facilităţi o reprezintă CD ripping-ul. Utilizatorul va putea în acest fel să salveze melodiile de pe CD-urile audio (cu unele limitări impuse pe considerente comerciale) în diverse formate, precum WAV, MP3 şi chiar MP4 AAC. Global Hotkey reprezintă o altă funcţie utilă care permite atribuirea, pentru funcţiile importante, a unor combinaţii de taste care pot fi folosite indiferent de programul sau fereastra activă.



Producător: **Microsoft**
Web: **www.microsoft.com**
Tip licenţă: **Gratuit**

Verdict 77.80

Windows Media Player 10

Puţin greoi şi ceva mai dificil de folosit pentru utilizatorii obişnuiţi cu playere gen Winamp, Windows Media Player reprezintă o soluţie pentru cei mai puţin pretenţioşi care se mulţumesc cu aplicaţiile oferite de sistemul de operare.

ERGONOMIE

Impresia unui program dificil de folosit dispare pe parcurs, Windows Media Player dispunând de multiple posibilităţi de accesare a melodiilor în format digital. În afară de deschiderea acestora sau a playlist-urilor în modul clasic, mai există şi variantele rulării melodiilor importate anterior în Media Library şi comanda Play with Media Player din cadrul meniului contextual. Dacă utilizatorul va opta pentru importarea melodiilor în Media Library, va avea de aşteptat până când vor fi procesate toate melodiile selectate, deoarece programul nu poate realiza în background procesul de scanare.

FACILITĂŢI

Windows Media Player 10 poate crea automat liste de melodii pe baza anumitor criterii precum rating, dată sau calitatea encodării. Apelarea anumitor funcţii prin intermediul tastaturii este destul de greoaie, fiind preferate combinaţiile de taste (de exemplu, CTRL+F pentru a trece la melodia următoare) în locul apăsării uneia singure.

ACUM TE POȚI ABONA ȘI ONLINE LA WWW.XPC.RO

XtremPC

Prima revistă cu DVD din România

ABONEAZĂ-TE ȘI AI PE LOC UN SUPER CADOU DE LA XTREMPC

Primești 12 reviste plus:

- 20% REDUCERE FAȚĂ DE PREȚUL DE PE COPERTĂ
- LIVRARE GRATUITĂ LA TINE ACASĂ ÎN FIECARE LUNĂ
- PREȚUL REVISTEI GARANTAT PE DURATA ABONAMENTULUI
- PROMOȚII EXCLUSIVE NUMAI PENTRU ABONAȚI



CADOU!
Șnur XtremPC pentru telefonul mobil



COMPLETEAZĂ ȘI TRIMITE ACUM TALONUL DE ABONAMENT

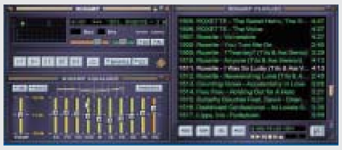
CADOU!
Cană XtremPC termoizolantă

Vechi, dar bune

WINAMP 2.95

Foarte mulți adepți ai player-ului dezvoltat de Nullsoft au primit cu rezerve noile versiuni Winamp 3, respectiv Winamp 5.

Principalul motiv îl constituie gradul mult mai mare și parțial nejustificat de ocupare a resurselor sistemului de operare.



Printre cele mai lacome facilități introduse de noile versiuni se numără suportul pentru skin-uri freeform. Pentru un grad mai mic de ocupare a resurselor și poate într-o oarecare măsură din conservatorism, mulți utilizatori au decis să se limiteze la versiunile 2.9X.

Numărul foarte mare de formate recunoscute, configurarea priorității cu care sunt accesate resursele sistemului în raport cu alte aplicații, numeroasele efecte vizuale și mai ales ergonomia ridicată sunt doar câteva din punctele forte ale versiunilor mai vechi. Winamp 2.95 include chiar și o funcție de CD ripping care poate salva CD-urile audio în format wav sau Ogg Vorbis cu bitrate constant ori variabil.

SORITONG 1.0

Un alt player apreciat acum câțiva ani este Soritong. Din păcate, producătorii au renunțat să continue dezvoltarea acestuia, prima versiune finală fiind și ultima. Acesta este unul dintre primele playere care au adoptat moda cu o interfață principală care să permită accesarea rapidă a majorității funcțiilor și una secundară care să includă doar butoanele esențiale. De fapt, o caracteristică a acestuia era chiar posibilitatea afișării simultane a mai multor astfel de interfețe.





În afară de formate bine cunoscute precum WAV, MP3 sau WMA, Soritong putea rula și un format mai puțin mediatizat. Este vorba de VQF, care, la acea dată, se credea că va fi cel puțin la fel de popular ca formatul MP3. Din păcate, despre VQF nu s-a mai auzit nimic în ultima vreme. Printre cele câteva efecte interesante se numără și karaoke, prin intermediul căruia, teoretic, ar trebui să se audă doar negativul melodiei. Practic, este departe de a-și îndeplini scopul.

Tot la capitolul originalitate, se poate menționa funcția MusicManager (strămoșul actualului Media Library), care, la acea vreme, includea o listă de melodii, o fereastră explorer care permitea monitorizarea anumitor directoare ce conțineau melodii în format digital și un editor de tag-uri și versuri.

K-JOFOL 1.0

K-Jofol face și el parte din categoria playerelor care promiteau mult în urmă cu trei-patru ani, dar ai cărei dezvoltatori au considerat că producerea lui nu mai e rentabilă. Și acesta a fost genul de programe care a adus ceva original în peisajul playerelor mp3, și anume a fost unul dintre primele care au integrat egalizatorul în fereastra principală.



	Quintessential Player 4.51a	Winamp 5.05 Free	Media Jukebox 8.0	Windows Media Player 10	jetAudio Basic 6.0	foobar 2000 0.8.3	Musicmatch Jukebox Free 9.0	Sonique 2.0 beta
Producător	Paul Quinn	Nullsoft	J. River	Microsoft	JetAudio	Peter Pawlowski	Musicmatch	TerraLycos
Web	http://quinnware.com	www.winamp.com	www.musicex.com	www.microsoft.com	www.jetaudio.com	www.foobar2000.org	www.musicmatch.com	http://sonique.lycos.com
Tip licență	Gratuit	Gratuit	Comercial	Gratuit	Gratuit	Gratuit	Gratuit	Gratuit
Opțiuni								
Playlist	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Media Library	Nu	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da	Nu
Egalizator	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Repetare melodie/playlist	Da/Da	Da/Da	Nu/Da	Nu/Da	Da/Da	Da/Da	Nu/Da	Da/Da
Rulare aleatorie a melodiilor	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Editare tag-uri	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Importare automată a tag-urilor de pe Internet	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Creare bookmark-uri	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Editare playlist	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Meniu contextual (enqueue/play)	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Da
Sortare melodii	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Creare raport	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Atribuire rating	Nu	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Număr de benzi egalizator	10	10	10	10	10	18	10	20
Preset-uri egalizator	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Creare/editare/ștergere preset-uri	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Da
CD ripping	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu
CD burning	Nu	Nu	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu
Plug-in-uri	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ☆ ☆ ☆	-	-	-	★ ★ ★ ☆ ☆
Skin-uri	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ☆ ☆ ☆	-	★ ☆ ☆ ☆ ☆	★ ★ ★ ★ ☆
Efecte vizualizare	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ★ ☆ ☆	★ ★ ★ ☆ ☆	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	-	★ ☆ ☆ ☆ ☆	★ ★ ★ ☆ ☆
Note								
Funcționalitate	89	83	81	78	76	66	80	72
Resurse și compatibilitate	81	82	74	77	72	78	67	60
Ergonomie	90	89	78	78	79	80	69	70
Verdict	87.80	85.20	78.40	77.80	76.40	74.00	73.00	68.80



ENCARTA 2005
CULTURA PENTRU TOTI

Cea mai recentă versiune a enciclopediei Encarta face ca informaţia conţinută să fie accesibilă persoanelor de toate vârstele, de la oameni maturi la copii.

ÎN PREZENTAREA ENCICLOPEDIEI BRITANNICA 2005 din numărul precedent al revistei spuneam că în această categorie cele mai populare programe sunt Britannica şi Encarta. Acum a venit rândul să vă prezentăm varianta 2005 a enciclopediei Microsoft Encarta cu principalele sale funcţii şi noutăţi. De asemenea, vom încerca să evidenţiem principalele deosebiri dintre cele două programe.

Ca şi versiunile sale anterioare, Microsoft Encarta 2005 este disponibilă în mai multe variante, care diferă în funcţie de cantitatea de informaţii şi de preţ. Este vorba de Encarta Standard, care vine pe un singur CD, Encarta Deluxe, pe două CD-uri, şi Encarta Reference Library Premium 2005, variantă disponibilă fie pe cinci CD-uri, fie pe un DVD. Pentru o prezentare cât mai completă a produsului, am ales varianta cea mai cuprinzătoare, şi anume Encarta Reference Library Premium.

OPŢIUNI DE INSTALARE

Asupra procesului de instalare nu vom insista prea mult, acesta neridicând nici un fel de dificultate. Un aspect totuşi important ce trebuie precizat, valabil şi în cazul enciclopediei Britannica, este faptul că se poate opta între copierea tuturor informaţiilor pe harddisk sau doar a celor recomandate. În funcţie de varianta aleasă, spaţiul necesar instalării poate fi de doar 700MB sau de peste 3GB. Celor care dispun de spaţiu suficient le recomandăm să aleagă varianta instalării complete, pentru a scăpa de calvarul schimbării CD-urilor de fiecare dată când informaţia solicitată este stocată pe alt CD. Achiziţionarea variantei de DVD este o altă soluţie pentru evitarea acestei probleme.



ERGONOMIE ŞI FUNCŢII UTILE

La capitolul ergonomie, Encarta este net superioară enciclopediei Britannica. Ţinând cont de faptul că este un program semnat Microsoft, nu ne surprinde acest aspect. Am apreciat navigarea în genul browserelor Web, în comparaţie cu metoda utilizată de Britannica, şi anume deschiderea fiecărui articol într-o fereastră separată. O altă facilitate utilă împrumutată de la browserele Web este funcţia Favorites, care, aşa cum se poate bănui, pemite adăugarea unui anumit subiect pe lista de articole preferate pentru o şi mai uşoară localizare viitoare. Modulele componente beneficiază şi ele de un grad ridicat de ergonomie, putând fi accesate rapid principalele categorii de informaţii disponibile. Pentru articolele mari, împărţite în mai multe capitole, butoanele care permit trecerea rapidă de la un capitol la altul, ca şi fereastra în care este afişat cuprinsul articolului respectiv se pot dovedi de un real folos. Read Aloud este o altă funcţie utilă care, prin intermediul programului Microsoft Agent, poate citi articole întregi sau doar anumite fragmente selectate. Funcţia de update este cea responsabilă de actualizarea periodică a informaţiilor, dar, din păcate, aceasta este condiţionată de înregistrarea online. De asemenea, Encarta consumă mai puţine resurse decât Britannica şi reacţionează mai rapid la comenzi.

MODULE COMPONENTE

Numărul modulelor prin care pot fi accesate informaţiile sunt şi ele mai numeroase decât în cazul enciclopediei Britannica. În număr de 10,

acestea sunt: Articles, Maps, Photos&More, Homework, Statistics, Kids, Tours, Online, Timeline şi Games. Principalele subiecte pot fi accesate şi direct din pagina principală a programului, unde, prin intermediul unui efect interesant, sunt afişate titlurile în ordine alfabetică.



Articles este principalul modul prin care pot fi accesate informaţiile. Cele două modalităţi de localizare a articolelor sunt căutarea în funcţie de subiectul abordat sau pe bază de cuvinte-cheie şi directorul de articole în care acestea sunt grupate în funcţie de regiunea geografică sau de domeniul de interes. Pentru aprofundarea cunoştinţelor, Encarta include facilitatea Related Articles, prin care pot fi accesate informaţii auxiliare legate de subiectul respectiv.

Pasionaţilor de geografie le recomandăm modulul Maps. Principala componentă a acestuia este World Atlas, prin intermediul căreia poate fi vizionată harta lumii.

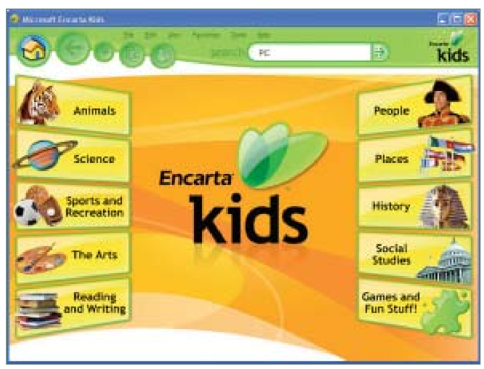
Am fost impresionaţi de multiplele posibilităţi de configurare de care aceasta dispune. În primul rând, trebuie spus că World Atlas poate lua forma globului pământesc sau a unei hărţi obişnuite. În al doilea rând, am apreciat posibilităţile multiple de prezentare a zonelor geografice, precum harta politică, zone de relief, climă, temperatură, precipitaţii, dialecte folosite, densitatea populaţiei, caracteristicile tectonice ale scoarţei terestre, ora locală etc. De asemenea, se pot alege scara la care este prezentată harta şi elementele care vor fi afişate (numele oraşelor, graniţele, particularităţile formelor de relief etc.).

Tot aici poate fi găsită şi harta Lunii, atât cât este cunoscută în prezent, în care principalele (şi singurele) puncte de atracţie sunt craterele. O altă componentă interesantă a acestui modul este Map Trek, care face posibilă afişarea zonelor geografice în funcţie de anumite caracteristici, în sens invers faţă de World Atlas. Dacă World Atlas afişa zona geografică, iar apoi erau prezentate caracteristicile acesteia, Map Trek permite alegerea unei anumite caracteristici şi afişarea zonelor geografice corespunzătoare. Spre exemplu, selectarea climatului din lista de caracteristici va afişa tipurile de climă (polar, subpolar, moderat, uscat, tropical etc.) şi zonele afectate de acestea. Totodată, este prezentată şi o scurtă descriere a modului de manifestare a caracteristicii selectate într-o anumită zonă geografică. Nu au fost uitate nici hărţile istorice, care prezintă unele aspecte precum graniţe, războaie, migraţii sau evoluţia climei de-a lungul timpului.

Responsabilă de conţinutul multimedia este categoria Photos&More, unde pot fi găsite imagini, sunete, animaţii, scurte secvenţe video (o categorie deosebită o constituie videoclipurile cu licenţă Discovery Channel), tabele şi statistici. O perspectivă unică oferă imaginile cu unghi de 360 de grade care dau utilizatorului senzaţia că se află în mijlocul locului vizionat.

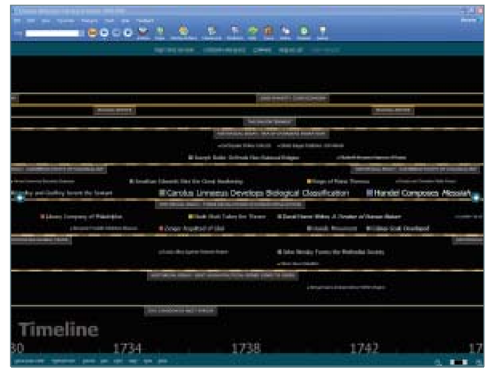
Homework Center este dedicat culegerii şi organizării informaţiilor necesare întocmirii diverselor lucrări ştiinţifice sau referate. Împreună cu funcţia Favorites, acest modul poate centraliza informaţiile necesare pentru realizarea unui astfel de proiect.

Alte module interesante sunt Tours, care "organizează" tururi 2D şi 3D ale anumitor locaţii istorice reconstituite (pot fi vizitate, spre exemplu, unele piramide egiptene sau clădiri romane precum faimosul Colosseum), Timeline (localizarea în timp a evenimentelor importante din punct de vedere istoric) şi Games Center, care conţine diverse teste şi jocuri cu valoare educativă.



CULTURĂ PENTRU COPII

Principala noutate pe care o aduce versiunea 2005 o reprezintă programul Encarta Kids. Dedicat copiilor de peste 7 ani (după cum se specifică pe site-ul Microsoft), acesta prezintă informaţiile de aşa natură, încât să atragă atenţia şi interesul copiilor prin coloristică, imagini, sunete şi prin modul simplist (a se citi uşor de înţeles) în care sunt redactate articolele. Principalele categorii create pentru cei mici sunt animale, ştiinţă, artă, personalităţi, locuri şi, bineînţeles, jocuri.



INFORMAŢII - CANTITATE ŞI ACTUALITATE

Microsoft Encarta 2005 pune la dispoziţia utilizatorilor o cantitate foarte mare de informaţii: peste 68.000 de articole, 26.000 de imagini şi aproximativ 3.000 de hărţi.

Ultima actualizare online a programului vine cu informaţii despre evenimente recente precum alegerile care tocmai au avut loc în Statele Unite sau raportul finalizat şi dat de curând publicităţii de către serviciile de securitate în legătură cu evenimentele din septembrie 2001.

OPORTUNITATEA UPGRADE-ULUI

Microsoft Encarta Reference Library Premium 2005 poate fi procurată la un preţ de 69.99$. Dacă pentru cei care cumpără pentru prima oară acest program decizia achiziţionării este ceva mai simplă, utilizatorii care deţin o versiune mai veche trebuie să se gândească în ce măsură noile facilităţi justifică cumpărarea unei noi versiuni.

Liviu Andrei Mihai

Anti spyware

Webroot Spy Sweeper 3.2



Una dintre cele mai mari amenințări ale Internetului o reprezintă programele de tip spyware. Posibilitățile ca un calculator conectat la Internet să fie infectat cu astfel de programe sunt foarte mari. Gradul de pericol pe care acestea îl prezintă variază de la simpla monitorizare a activităților calculatorului până la infectarea cu troieni care pot sustrage sau distruge anumite fișiere. Webroot Spy Sweeper este o aplicație pentru eliminarea programelor de tip spyware.

EFICIENT

Spy Sweeper s-a dovedit a fi foarte eficient în eliminarea spyware-urilor, reușind să detecteze astfel de programe rămase rezidente chiar și după scanarea sistemului cu o aplicație foarte apreciată cum este Ad-aware. Modul de funcționare a acestui program se aseamănă foarte mult cu cel al unui antivirus. Posibilitățile de configurare a procesului de scanare permit utilizatorului să aleagă partiția sau directoarele care vor fi scanate, ca și zonele supuse acestei operațiuni: memorie, regiștri etc. Una dintre facilitățile care ne întărește convingerea despre asemănarea cu un antivirus este carantina în care pot fi mutate obiectele detectate în locul unei eliminări permanente. În cazul în care rularea corectă a unui program depinde de existența unui spyware, se poate apela la facilitatea Always Keep care va indica procesului de scanare să ignore elementele prezente în această listă.

PROTECȚIE NONSTOP

Webroot Spy Sweeper poate fi setat să pornească odată cu sistemul de operare și să monitorizeze permanent activitatea calculatorului.

Contact	
Producător	Webroot Software
Web	www.webroot.com
Detalii	
Versiune	3.2
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (29.95$)
Evaluare generală	
+ eliminare eficientă	
+ actualizare periodică	
+ monitorizare permanentă	
- consum ridicat de resurse	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ☆	

Browser Web

Maxton Combo 1.1



Având la bază motorul de Internet Explorer, Maxton (fostul MyIE2) este unul din browserele cărora li se pot reproșa puține lucruri. Programul dispune de două versiuni: Standard și Combo. Deosebirea dintre cele două constă în numărul mai mare de plug-in-uri și skin-uri de care beneficiază varianta Combo.

SUFICIENT

Fără a fi exagerat de încărcat, Maxton dispune de majoritatea facilităților pe care un utilizator pretențios le-ar putea pretinde. Putem menționa aici deja obișnuitele tabbed browsing și căsuța de interogare a motoarelor de căutare direct din interfața programului. Această funcție, în afară de faptul că poate fi configurată să apeleze la orice motor de căutare, dispune de o interesantă facilitate (Shift+Enter) prin intermediul căreia pot fi interogate mai multe motoare simultan, iar rezultatele afișate în pagini separate. La acestea se adaugă eficientul pop-up stopper care împrumută de la noul Internet Explorer moda afișării mesajelor, indicând utilizatorului blocarea unei ferestre și permițându-i alegerea unei anumite poziții în care eventualele pop-up-uri să fie deschise. Configurarea modului de pornire a programului permite deschiderea paginilor vizitate în momentul închiderii acestuia, totodată fiind posibilă crearea unor grupuri de site-uri care pot fi deschise automat la pornirea acestuia.

PLUG-IN-URI

Așa cum spuneam, versiunea Combo a lui Maxton include mai multe plug-in-uri care îi conferă o funcționalitate crescută. Dintre acestea amintim cunoscutul program de salvare a parolelor AIRoboform și Flash Save pentru salvarea secvențelor flash.

Contact	
Producător	MySoft Technology
Web	www.maxton.com
Detalii	
Versiune	1.1
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Freeware
Evaluare generală	
+ posibilitatea optării între motorul de IE și Gecko	
+ salvarea sesiunii și crearea grupurilor	
+ alegerea managerului de download folosit	
+ mouse gestures configurabile	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ★	

Player video

KoalaPlayer 2.6



Deși există programe gratuite mai bune decât el, KoalaPlayer permite vizionarea filmelor rapid, fără realizarea anterioară a anumitor setări.

MODEST

Numărul și calitatea facilităților pe care utilizatorii le așteaptă de la un player video lasă de dorit în cazul acestui program. Dintre punctele forte, poate fi amintit gradul ridicat de configurare a subtitrărilor. Pe lângă modul de afișare a subtitrărilor (font, culoare, poziție, efect de transparență), mai pot fi modificate și alte aspecte legate de acestea, precum timpii de afișare. Astfel, pot fi ignorați timpii specificați în fișierul care conține subtitrarea și prelungită durata de afișare a acestora în situația în care nu urmează o altă subtitrare la scurt timp. Combinațiile de taste Ctrl+ț și Ctrl+ș permit creșterea, respectiv scăderea timpilor de afișare a subtitrării, utilizatorul având astfel posibilitatea reglării rapide a subtitrărilor create pentru filmele cu o altă rată de rulare. În plus, KoalaPlayer dispune și de un modul (de asemenea, modest) pentru editarea subtitrărilor, care permite modificarea textului și stabilirea timpului la care acestea vor fi afișate. KoalaPlayer suportă skin-uri și dispune și de interfață tradusă în limba română.

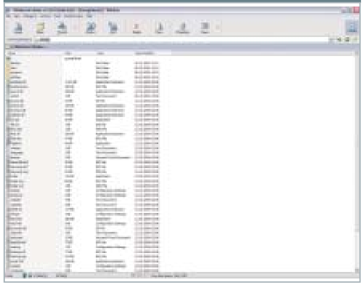
SHAREWARE INSISTENT

Deși introducerea anumitor limitări sau notificări în programele cu licență shareware este dreptul fiecărui producător, trebuie spus că metoda aleasă de dezvoltatorii lui Koala, și anume afișarea pentru 20 de secunde la fiecare câteva minute a unui mesaj care sugerează cumpărarea programului, va determina, probabil, foarte mulți utilizatori să se îndrepte către alte playere video.

Contact	
Producător	Koala
Web	www.koala.pl
Detalii	
Versiune	2.6
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licență	Shareware (20$)
Evaluare generală	
+ configurarea subtitrărilor	
- lipsa controalelor de culoare/luminozitate	
- meniul insistent cu care este atenționat utilizatorul să cumpere programul	
Verdict	
★ ★ ☆ ☆ ☆	

Arhivator

WinAce Archiver 2.6 beta 3



Deşi nu este unul dintre cele mai utilizate formate pentru crearea arhivelor, algoritmul ace oferă o compresie sensibil mai bună decât mult mai popularele zip sau rar. Aplicaţia care permite crearea şi extragerea fişierelor din acest format de arhive se numeşte WinAce.

OPŢIUNI DE COMPRESIE

Unul dintre principalele avantaje pe care le oferă acest program este faptul că beneficiază de algoritmi separaţi de compresie pentru formatele a căror comprimare nu duce la un câştig semnificativ de spaţiu. Este vorba aici în special de fişiere executabile, audio şi imagini. Astfel, utilizatorul poate opta pentru unul sau mai mulţi algoritmi, în funcţie de formatul fişierelor ce urmează a fi arhivate. În cazul în care fişierele compresate sunt de acelaşi tip, este recomandată selectarea doar a algoritmului corespunzător, pentru realizarea mai rapidă a procesului respectiv. Sunt disponibile şase niveluri de compresie, în funcţie de care dimensiunea arhivei rezultate va fi mai mare sau mai mică şi care vor influenţa în raport invers proporţional durata operaţiunii.

IMAGINI DE CD-URI

O altă funcţie utilă de care dispune WinAce este posibilitatea extragerii fişierelor şi directoarelor din imaginile de CD-uri în format ISO.

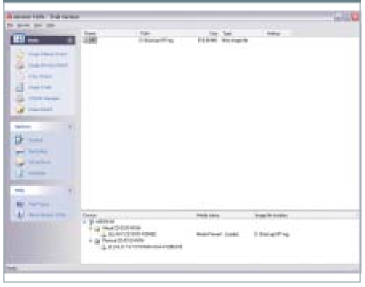
Contact	
Producător	WinAce
Web	www.winace.com
Detalii	
Versiune	2.6 beta 3
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (29$)

Evaluare generală
+ algoritmi separaţi pentru diferite tipuri de fişiere
+ configurarea nivelului de resurse ocupate în timpul utilizării programului

Verdict
★ ★ ★ ★ ★

Utilitar imagini de CD

Alcohol 120% 1.9.2



Deşi nu am înţeles care este legătura dintre scopul şi titlul programului, Alcohol 120% reprezintă o soluţie viabilă pentru gestionarea imaginilor de CD şi emularea unităţilor virtuale.

EMULARE

Producătorii acestui program se laudă cu emularea a până la 31 astfel de unităţi, însă versiunea de evaluare pe care am avut-o la dispoziţie nu ne-a permis decât emularea unui număr de şase unităţi virtuale. Cu toate acestea, nu ne putem plânge, cele şase unităţi fiind suficiente şi pentru rularea celor mai voluminoase jocuri sau aplicaţii existente la ora actuală fără a introduce CD-ul în unitate. Gestionarea unităţilor virtuale implică un număr redus de opţiuni, printre care schimbarea literelor atribuite acestora şi setarea regiunii DVD-urilor.

CREARE ŞI SCRIERE

Alcohol 120% nu este doar o replică a popularului Daemon Tools. În afară de emularea unităţilor virtuale, acest program îndeplineşte şi alte funcţii, precum crearea şi scrierea imaginilor de CD-uri. Pentru crearea copiilor de rezervă a anumitor CD-uri sau DVD-uri din propria colecţie, Alcohol 120% dispune de funcţiile necesare evitării anumitor tehnologii de protecţie împotriva copierii, precum SafeDisc, SecuROM sau Laserlock.

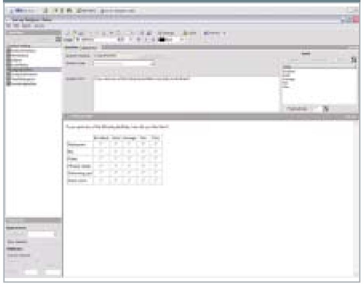
Contact	
Producător	Alcohol Soft
Web	www.alcohol-soft.com
Detalii	
Versiune	1.9.2
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (54.34$)

Evaluare generală
+ număr mare de unităţi emulate
+ crearea şi scrierea imaginilor de CD
+ copierea "on the fly" a CD-urilor
- preţ mare

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆

Web Design

WinSurvey 2003



WinSurvey este un program care simplifică misiunea webmaster-ilor, permiţându-le acestora să creeze rapid diverse tipuri de chestionare. Acestea pot avea ca subiect fie anumite aspecte ale site-ului respectiv, fie întrebări de ordin general.

CREAREA CHESTIONARELOR

Programul oferă utilizatorilor controlul total asupra conţinutului chestionarelor. Crearea acestora se poate realiza prin intermediul unui wizard care presupune trei aspecte: completarea întrebării, a răspunsurilor posibile şi a tipului de chestionar. Referitor la ultimul aspect, chestionarele create pot fi de mai multe tipuri, dintre care amintim chestionare cu răspuns unic sau răspunsuri multiple, chestionare care presupun bifarea răspunsurilor, alegerea acestora dintr-o listă sau completarea liberă a răspunsului etc. Punctul slab al programului îl constituie personalizarea aspectului chestionarelor create. Cu excepţia caracteristicilor textului, toate chestionarele create îmbracă aceeaşi formă, fiind necesară prelucrarea acestora cu ajutorul unui editor html.

VALORIFICAREA REZULTATELOR

Pe baza răspunsurilor obţinute se pot crea diverse grafice care să reflecte mai clar rezultatele chestionarului realizat. Pot fi create baze de date de tipul Microsoft Access sau mySQL.

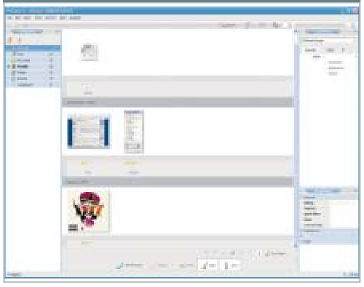
Contact	
Producător	AceBIT
Web	www.winsurvey.com
Detalii	
Versiune	2003 build 1.0.5.0
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (199.95$)

Evaluare generală
+ uşurinţa creării chestionarelor
+ valorificarea multiplă a rezultatelor
- posibilităţi reduse de personalizare a aspectului
- foarte costisitor

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

Viewer de imagini

PicaJet 2.2



Asemănându-se cu Picasa (program intrat relativ recent în portofoliul Google) atât ca denumire, cât şi în ceea ce priveşte conceptul de organizare a imaginilor, PicaJet aduce totuşi un plus, în special pe partea de prelucrare a acestora.

GESTIONARE ŞI ORGANIZARE

Modul implicit de organizare a imaginilor este, aşa cum spuneam, asemănător cu cel al lui Picasa, şi anume crearea unor albume virtuale în funcţie de care sunt afişate imaginile. Aceste albume pot fi create pe baza mai multor criterii, cum ar fi dată sau rating, dar, spre deosebire de Picasa, PicaJet îi permite totuşi utilizatorului să aleagă între acest mod de afişare şi cel clasic - în funcţie de localizarea pe harddisk. Interesant este modul de stabilire a rating-ului, care se face pe bază de steluţe, utilizatorul putând selecta cu ajutorul mouse-ului şi fracţiuni, nu doar unităţi întregi. O altă funcţie bine implementată este cea de creare a galeriilor Web pe baza imaginilor selectate, unde pot fi configurate dimensiunea şi numărul de thumbnail-uri ce vor fi incluse într-o pagină.

PRELUCRARE

Deşi nu dispune de foarte multe opţiuni în acest sens, PicaJet permite reglarea luminozităţii, eliminarea ochilor roşii şi aplicarea unui număr redus de efecte.

Contact	
Producător	PicaJet
Web	www.picajet.com
Detalii	
Versiune	2.2
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (39.95$)

Evaluare generală
+ interfaţă plăcută
+ crearea galeriilor Web
- control scăzut asupra bazei de date
- consum ridicat de resurse

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoţite de nume şi detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail galerii@xtrempc.ro sau prin poştă la: XtremPC, Str. Puskin 18, Bucureşti 1.

Galerii Xtreme

Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale



Peter Tari
peke350@yahoo.com

"V-am trimis ultimele cinci maşini, făcute toate cam în două luni, lucru efectiv trei săptămâni. Nu vă mai plictisesc descriindu-vă metoda de modelare pentru a treia oară, care oricum este la fel ca şi până acum. Momentan încerc să finisez un Nissan Skyline GT-R34, care arată mai bine decât tot ce am făcut până acum. Tocmai de aceea am decis să nu-l trimit decât atunci când este 100% gata. Cam care ar fi şansele să includeţi toate imaginile primite pentru GX şi pe CD? Întreb doar pentru că sunt sigur că primiţi mult mai multe decât se publică, iar mie îmi place foarte mult să mă uit la creaţii 3D. Şi arhivate nu ar ocupa prea mult..."

Ideal ar fi fost să petreci ceva mai mult timp şi asupra celorlalte imagini pe care ni le-ai trimis, pentru că se vede că sunt nefinisate. În ceea ce priveşte detaliile, trimite-le fără teama că ne vei plictisi, pentru că dacă noi poate ne aducem aminte cum au fost realizate celelalte (ceea ce nu este cazul), cititorii nu îşi aduc aminte cu siguranţă.

Nu ar fi greu să includem toate imaginile primite pe CD, dar iniţiativa ar avea rost dacă am primi foarte multe bune şi nu ar exista spaţiu pentru toate. Adică efortul ar fi justificat dacă am simţi că se pierde o imagine interesantă din care cititorii ar avea poate ceva de învăţat. Dar, din nou, nu este cazul.











Emil Costinescu
emkostin@hotmail.com

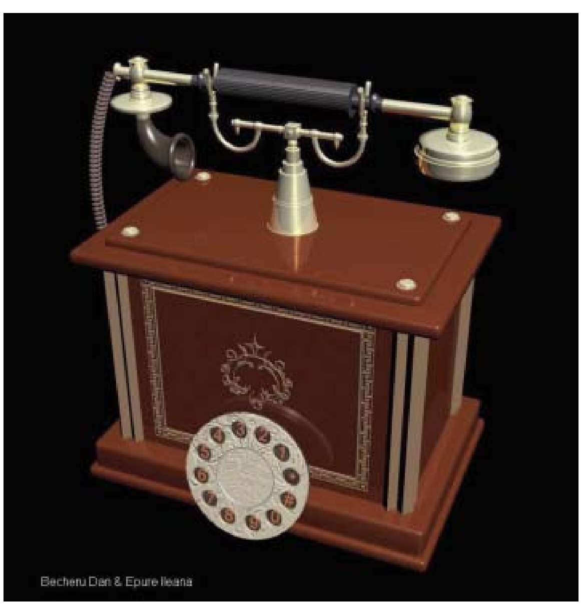
Autorul a folosit pentru realizarea imaginilor un program mai puţin cunoscut, Strata 3D, de pe vremea când era gratuit. Aparent se descurcă rezonabil cu el, chiar dacă imaginile pe care ni le-a trimis nu presupun foarte multă muncă. Cu toate acestea, arată potenţial, astfel că le-am publicat drept încurajare.



Becheru Dan&Epure Ileana
becheru_dan@yahoo.com

"Am făcut şi noi un telefon în 3ds max 6 şi nu avem ce face cu el, aşa că vi-l trimitem vouă (poate că mai târziu îl băgăm şi într-o scenă, dar deocamdată vi-l trimitem aşa "golaş"). Spuneţi-ne dacă vă place."

Ce ne-am face dacă ne-ar trimite toată lumea lucrurile de care nu are nevoie? Aţi făcut un telefon, vorbiţi la el, nu?
Acum, serios vorbind, mai polizaţi, mai polizaţi! Şi eventual lucraţi cu mai multe poze de referinţă de pe Internet, pentru că sunt destul de sigur că e ceva puţin în neregulă cu telefonul vostru de epocă.





Simona Neacşu
simona.neacsu@gmail.com

Imaginea este realizată în mod evident în Poser, dar autoarea (presupunem) a neglijat să ne trimită detaliile concepţiei. O piesă atmosferică, nu foarte bogată în detalii, dar care transmite o anume stare de spirit. Foarte frumos, mai aşteptăm şi altceva.

ULTIMA ORA

CARDUL DE CREDIT CO-BRANDED

Rezultatul colaborării Raiffeisen Bank-Connex



Cele două companii au lansat, în premieră pe piaţa din ţara noastră cardul de credit Raiffeisen Bank-Connex. Noul produs este un instrument de plată modern, sigur şi uşor de folosit, disponibil pe piaţă începând cu 8 noiembrie 2004. Cardul oferă posesorului său atât accesul la o linie de credit Raiffeisen Bank, cât şi acumularea de puncte de loialitate în cadrul programului "Connex în fiecare zi".

"Cardul de credit Raiffeisen Bank-Connex, primul de acest gen lansat în România, permite clienţilor noştri să beneficieze de puncte de loialitate de fiecare dată când fac o achiziţie cu cardul. Împreună cu partenerul nostru, Raiffeisen Bank, am reuşit să creăm un produs unic. Este un nou exemplu al modului în care continuăm să dezvoltăm programe prin care ne răsplătim clienţii şi le oferim beneficii suplimentare pentru că au ales serviciile noastre", a declarat Ken Campbell, vicepreşedinte de Marketing la Connex.

Cardul de credit Raiffeisen Bank-Connex poate fi obţinut de către orice abonat Connex (persoană fizică) care îndeplineşte condiţiile de obţinere a unui credit: cetăţenie română, vârsta de minim 18 ani, venituri stabile.

BANDĂ LARGĂ DE LA ZAPP

2.4Mbps prin Zapp Internet Express



În cadrul unei demonstraţii efectuate direct în tren pe drumul dintre Bucureşti şi Predeal, Zapp a anunţat lansarea primului serviciu de comunicaţii mobile în bandă largă la nivel naţional, Zapp Internet Express, bazat pe tehnologia CDMA 1x EV-DO (Evolution Data Optimized). Testul ne-a permis să experimentăm noua tehnologie, ce asigură transferuri de date cu viteze de până la 2.4Mbps. Cu Zapp Internet Express utilizatorii au posibilitatea să descarce fişiere muzicale şi video, să primească fotografii online, să-şi acceseze e-mail-ul sau reţeaua privată de la birou, în condiţii de mobilitate totală, la un nivel avansat al securităţii comunicării. Mobilitatea oferită utilizatorilor Zapp Internet Express permite accesarea Internetului de oriunde din aria de acoperire a reţelei Zapp. Folosind modem-ul wireless Z010 conectat la un laptop, abonaţii au posibilitatea să lucreze în altă parte decât la birou sau acasă şi să recepţioneze rapid chiar şi documente de mari dimensiuni.

EDGE PRIN ORANGE

Transfer de date la viteză superioară



Lansarea tehnologiei EDGE (Enhanced Data Rates for GSM Evolution) care aduce o creştere semnificativă a vitezei de transmisie pentru serviciile de date mobile este o triplă premieră: în România, în sud-estul Europei şi în cadrul Grupului Orange. Clienţii Orange România vor putea urmări programe TV pe telefonul mobil, viziona videoclipuri sau naviga pe Internet cu o viteză de trei ori mai mare decât prin GPRS. Orange oferă acces la servicii video prin intermediul portalului de Video Streaming, un portal similar cu cel al WAP, ce conţine diverse meniuri: Live TV, Ştiri, Muzică, Film, Horoscop, Show. Tot prin intermediul acestei tehnologii, cu ajutorul EDGE Mobile Office Card, se oferă acces mobil direct la Internet şi Intranet fără să mai fie nevoie de cabluri, de Bluetooth sau de infraroşu.

Odată cu lansarea EDGE, Orange pune la dispoziţia clienţilor săi şi o ofertă personalizată de date mobile.

EDGE este disponibil în Bucureşti, Timişoara, Cluj-Napoca şi Braşov, urmând ca anul viitor acoperirea să atingă 70% din acoperirea GSM, investiţia totală fiind de aproximativ 12 milioane de dolari. EDGE nu va înlocui reţeaua GPRS existentă, cele două tehnologii funcţionând în paralel.

TELEFOANE PENTRU ALBĂ CA ZĂPADA

Terminalul Philips cu "Oglindă Magică"

Philips lansează telefonul Philips 639 cu "Oglindă Magică" şi Philips 855, telefon care permite utilizatorilor conexiunea imaginilor realizate de telefon la televizor. Cele două noi produse Philips vor fi pomovate în magazine prin materiale promoţionale şi prin recomandările specialiştilor şi vor beneficia, de asemenea, în a doua parte a lunii noiembrie şi în decembrie, de campanii de promovare cu partenerii Philips, deocamdată Orange şi EuroGSM şi în curând câteva canale din reţelele Connex.



Philips 639 cu "Oglindă Magică" se adresează "cu precădere tinerilor la modă, cu vârste cuprinse între 18 şi 28 de ani, care interacţionează cu o mulţime de prieteni, dar şi oamenilor de carieră dinamici, fiind dedicat în primul rând doamnelor şi domnişoarelor", precizează Radu Ionescu – reprezentant pentru România al Philips Consumer Electronics Business Unit Wireless.

Cel de-al doilea model, 855, are drept public-ţintă cuplurile tradiţionaliste sau tinerii cu vârstă medie de 25 de ani, care au venituri medii şi studii superioare. Acest telefon permite utilizatorilor să vizualizeze fotografiile digitale pe un televizor, dar şi să le trimită familiei şi prietenilor. Cu camera integrată VGA a telefonului Philips 855 se pot face fotografii care apoi să fie adăugate mesajelor MMS.

SIEMENS MIZEAZĂ PE SIMPLITATE

Noutăţi entry-level - modelul A57



Siemens A57 este un telefon uşor de folosit care îmbină aspectul modern cu o gamă largă de opţiuni de personalizare.

Modelul A57 este ideal pentru cei care doresc o comunicare simplă, dar în acelaşi timp un telefon cu design modern. Siemens A57 cântăreşte numai 84 de grame, are un design deosebit, ergonomic, iar inelul cromat care înconjoară ecranul îi conferă un aspect impecabil şi un finisaj luxos.

Graţie opţiunilor suplimentare de personalizare, utilizatorul poate descărca sau comanda prin Internet melodii polifonice pe 16 voci, precum şi animaţii distractive pentru ecran.

A57 este dotat cu aplicaţii facile şi totodată necesare, cum ar fi convertorul valutar, calculatorul sau alarma deşteptătoare, la care se adaugă şi cele patru jocuri disponibile.

Telefonul se adresează unor categorii variate de utilizatori cu venituri mici şi medii, ce cuprind atât cunoscătorii de echipamente de telecomunicaţii, cât şi persoanele care preferă simplitatea şi eficienţa. A57 suportă funcţiile EMS (Enhanced Message Service) şi SMS către grup.

URMĂTORUL PAS DE LA CAMERELE FOTO

Motorola şi Hutchison 3G lansează telefoanele cu cameră video

Cunoscuta companie Motorola va lansa trei noi modele de telefoane mobile până la Crăciun. Cele trei terminale au în comun designul compact şi uşor, durata mare de viaţă a bateriei, calitatea imaginilor captate şi dimensiunile generoase ale ecranului. Noile modele pun în valoare gama unică de servicii video mobile oferite de compania 3G: convorbiri însoţite de imagini video, spoturi video muzicale, cele mai spectaculoase faze din campionatul intern de fotbal, ultimele noutăţi din divertisment. Începând cu noiembrie 2004, 3 va oferi terminalele Motorola A1000, E1000 şi C975. Unul dintre cele mai mici şi mai avansate tipuri de touch screen existente la ora actuală, A1000, păstrează standardele în cel mai modern stil şi se dovedeşte un bun organizer. Oferind atât funcţii de voce, cât şi de date, telefonul Motorola A1000 este ideal pentru multi-tasking, oferind posibilitatea de a vizualiza documente sau de a urmări listarea acţiunilor la bursă, toate în timpul unei conferinţe video pe telefonul mobil. Motorola E1000 este un terminal multimedia avansat ce se livrează împreună cu o cameră de 1.2 megapixeli de rezoluţie foarte mare, player mp3 încorporat, playback video şi două difuzoare stereo 3D. Motorola C975 este ideal pentru urmărirea programelor TV, de la spoturi muzicale la comedii clasice. Camera VGA încorporată, cu zoom 4X este ideală pentru a filma momentele petrecute împreună cu prietenii şi familia de sărbători.



CIFRE-RECORD PENTRU SONY ERICSSON

10.7 milioane de telefoane vândute



Sony Ericsson a livrat în acest semestru 10.7 milioane de telefoane, obţinând o creştere cu 51% faţă de aceeaşi perioadă a anului trecut. Venitul realizat în această perioadă se ridică la 1.678 milioane euro, reprezentând o creştere de la an la an de 29%. Veniturile înainte de taxe au fost de 136 milioane euro, iar veniturile nete de 90 milioane euro. "Pe parcursul acestui semestru, Sony Ericsson şi-a mărit portofoliul prin lansarea unor produse excelente. Peste 60% dintre telefoanele vândute în această perioadă au camere foto integrate, ceea ce dovedeşte poziţia noastră de lideri de piaţă în telefoane mobile cu caracteristici de captare şi transmitere a imaginilor", a declarat Miles Flint, preşedinte al Sony Ericsson. "Semestrul a fost marcat de evenimente speciale precum livrări de produse noi, printre care se numără S700 - primul nostru telefon GSM cu cameră integrată megapixel, noul smartphone P910 şi seria de terminale pentru tineri K500."

jocuri

095 **Ultima oră**
Ultimele ştiri din lumea jocurilor

098 **Dungeon Siege II**
Noi aventuri în Aranna

099 **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory**
Teoria haosului - varianta Sam Fisher

100 **World of Warcraft**
Unul dintre cele mai promiţătoare MMORPG-uri ale anului viitor

102 **Half-Life 2**
Viitorul este aici. Numele lui este Half-Life 2.

108 **CounterStrike: Source**
O nouă faţă pentru nemuritorul CounterStrike

110 **Medal of Honor: Pacific Assault**
Teatrul de război se mută în Pacific

112 **Flat-Out**
Jocul pentru care sinuciderea este o artă

114 **Soldiers: Heroes of World War II**
Credeaţi că numai în FPS-uri puteţi fi singur împotriva tuturor?

116 **Axis and Allies**
Jocul care acordă germanilor şansa de a câştiga cel de-al doilea...

118 **Football Manager 2005**
O serie veche, un nume nou

119 **Men of Valor**
Un nou joc despre războiul din Vietnam, o nouă dezamăgire

120 **Atlantis: Evolution**
Incursiune în Atlantida

121 **Grand Theft Auto: San Andreas**
Al cincilea joc din serie nu dezamăgeşte şi împinge standardele mai departe



Bogdan Bridinel

STEAM LA MOMENTUL ADEVARULUI

În ciuda rezistenţei întâmpinate, serviciul celor de la Valve merge mai departe.

Nu este prima dată când vorbesc despre Steam şi, cine ştie, poate nici ultima. Oricât de discutabilă ar fi funcţionarea sa (şi este), serviciul de distribuţie al celor de la Valve Software este unul dintre lucrurile care pot avea o contribuţie hotărâtoare în evoluţia jocurilor.

Cu Steam s-au întâmplat multe de la începuturile sale până acum şi, în mare parte, este vorba despre lucruri bune. În primul rând, au cam dispărut problemele tehnice, iar serverele au devenit din ce în ce mai stabile şi rezistente la presiunea exercitată de numărul mare de jucători. Pe urmă, se pare că temerile că se va trece la un sistem bazat pe abonament au fost nefondate, Steam fiind folosit pentru achiziţionarea individuală a jocurilor produse de Valve. Half-Life 2, de exemplu, este conţinut de trei pachete: Bronze, care mai include CounterStrike: Source, Silver, care adaugă Half-Life 1: Source şi Day of Defeat: Source (încă nelansat) şi Gold, o versiune pentru colecţionari care include şi diverse obiecte (trei postere, o pălărie, un ghid de strategii etc).

Pentru Valve, avantajele sunt foarte mari. În mod normal, suma câştigată de producător dintr-un joc este una destul de mică în comparaţie cu preţul produsului final. Gabe Newell, fondatorul şi conducătorul Valve, estima că majoritatea producătorilor reuşesc să obţină cam 7$ pentru fiecare copie vândută dintr-un joc de 40$. Restul de bani se duc la publisheri, distribuitorii locali, magazine, transportatori. Vânzând jocul pe Internet, pe de altă parte, producătorii pot obţine aproximativ 30$ din acelaşi joc. Diferenţa este mare şi poate însemna multe. Poate însemna că jocurile bune, dar cu un public ţintă restrâns şi foarte răspândit din punct de vedere geografic (ca cele de aventură), ar putea deveni brusc profitabile. Poate însemna că preţurile vor scădea, cel puţin pentru jocurile distribuite pe Internet. Poate însemna că producătorii îşi vor câştiga în timp independenţa şi nu vor mai avea nevoie de finanţare din exterior sau de tutelajul unei companii gigant. Poate însemna că locuitorii ţărilor ca a noastră, care suferă în urma apariţiei întârziate a jocurilor, vor putea să achiziţioneze titlurile dorite în acelaşi moment cu cei din restul lumii.

Poate însemna şi că pirateria va suferi o lovitură, deşi nu neapărat una foarte puternică. Datorită modului în care este distribuit (chiar şi copiile cumpărate din magazine au nevoie de autentificarea pe Internet), Half-Life 2 a reuşit să rămână nepiratat timp de aproape două zile, ceea ce poate că nu pare mare lucru, dar a convins suficient de mulţi oameni să cumpere jocul legal pentru a-l avea mai repede. Ce-i drept, în cazul lui Half-Life 2 decizia este mai uşoară. Este un joc foarte bun şi plin de avantaje suplimentare (prezenţa CouterStrike: Source, o comunitate care produce multe moduri de calitate), dar nu ştiu dacă alte jocuri vor obţine aceeaşi reacţie.

Desigur, nu este totul roz în universul Steam. Pe 16 noiembrie, atunci când a avut de dat cel mai important examen al său, sistemul a fost la doar un pas de a ceda. Serverele europene chiar s-au oprit timp de câteva ore, lăsând o mulţime de fani dezamăgiţi şi furioşi să aştepte până au fost pornite din nou. Cel puţin la fel de furioşi au fost cei fără o conexiune la Internet (care nu pot juca Half-Life 2) şi cei cu dial-up (pentru care procesul de validare a fost unul foarte lung şi chinuitor).

Dar, într-un moment în care tot mai multe voci se plâng de faptul că PC-ul pierde teren în faţa consolelor ca platformă pentru jocuri, Steam şi alte sisteme ca el merită apreciate. Pentru că, în ciuda startului ezitant, au potenţialul de a reprezenta fundaţia unei noi epoci de aur pentru jocurile de PC.

ULTIMA ORA

Ultimele stiri din lumea jocurilor

X2: The Return

Add-on pentru comerţul spaţial



Fanii simulatoarelor spaţiale şi ai universului din X2 se pot bucura, căci Egosoft intenţionează să continue seria cu un expansion pack, care să spele păcatele lui X2: The Threat. Acesta oferea jucătorilor posibilitatea de a cumpăra, vinde şi produce diferite nave spaţiale şi de a controla flote comerciale şi de atac. X2: The Return intenţionează să aducă misiuni cu obiective diferite şi un număr de noi nave şi arme (sisteme antirachetă, lasere). În plus, va exista posibilitatea de a conecta fabricile pentru a forma complexuri industriale, lucru care, probabil, le va face mai rezistente şi mai ales profitabile, banii fiind una din marile probleme din The Threat. Producătorii nu au fost foarte clari în ceea ce priveşte firul narativ, în afară de faptul că acţiunea va reîncepe la câteva săptămâni după cea din The Threat. Totuşi, pentru aceia dintre voi care au terminat primul joc, bătălia de la Omycron Lyrae, convoaiele Terracorp, flota Argon, piraţii Yaki şi Khaak cei nemiloşi sunt, probabil, referinţe cunoscute şi vor reveni în X2: The Return. Desigur, ni se promit mistere şi răsturnări surprinzătoare de situaţie, dar aceste lucruri le vom afla abia în luna februarie a anului viitor.

Despărţire de Eidos

Warren Spector părăseşte Ion Storm

În afară de problemele financiare, Eidos se confruntă şi cu plecarea celor mai importanţi angajaţi. Warren Spector, directorul studioului Ion Storm, părăseşte Eidos pentru a se ocupa de proiecte personale, rămânând totuşi consultant IP pentru compania engleză. De-a lungul timpului, Spector a fost implicat în producţia unor titluri ca Ultima Underworld, Ultima VII, System Shock şi Deus Ex.

LucasArts contraatacă

RTS Star Wars în 2005

Ne apropiem deja cu paşi mari de lansarea celui de-al treilea episod din seria nouă de filme Star Wars. Acesta va fi însoţit, după ultima modă, şi de un joc, dar lucrurile nu se opresc aici în ceea ce priveşte exploatarea acestei profitabile licenţe. LucasArts intenţionează să lanseze în 2005 o strategie în timp real plasată în universul Star Wars, care să atragă atenţia atât a jucătorilor înrăiţi, cât şi a publicului larg, familiarizat cu acest nume. RTS-ul, despre care nu se ştiu încă alte detalii, este realizat de Petroglyph, lucru încurajator în ceea ce priveşte calitatea titlului, căci studioul are în componenţă membri care au lucrat pentru seria Command&Conquer, Earth&Beyond, Z, Gods şi chiar Dune 2.

ADD-ON DOOM 3

Porţile Iadului se redeschid

Ca şi cum cea de-a treia invazie diavolească n-ar fi fost de ajuns, id Software plănuieşte să mai elibereze pe computerele noastre alte creaturi malefice, în add-on-ul DOOM 3: Resurrection of Evil. Pentru realizarea acestui proiect, id colaborează cu Nerve Software, studioul care a realizat componenta multiplayer pentru Return to Castle Wolfenstein. Acţiunea va continua din momentul unde se termină DOOM 3, motivul pentru revenirea coşmarului omenirii fiind un artefact care conţine toate puterile Iadului, deţinut de protagonist. Evident, demonii îşi vor bibeloul înapoi, iar personajul principal va fi urmărit în consecinţă prin noi niveluri. El va avea la dispoziţie o armă (mai mult sau mai puţin) nouă, fiind vorba de puşca de vânătoare cu două ţevi din DOOM 2. Ţinând cont şi de criticile aduse lui DOOM 3, id şi Nerve intenţionează să dubleze numărul de jucători de la patru la opt în multiplayer. Cât despre data de lansare, în cel mai autentic stil id Software, se pare că Resurrection of Evil va apărea când va fi gata.



EROI LA TRIBUNAL

Marvel dă în judecată publisher-ul NCSoft

În ultima vreme, procesele legate de proprietățile intelectuale sunt destul de comune. După conflictul dintre Valve și Vivendi, este rândul gigantului benzilor desenate, Marvel, să dea în judecată compania coreeană NCSoft. Motivul invocat este că jucătorii de City of Heroes, MMORPG-ul publicat de NCSoft, au posibilitatea să-și creeze personaje care seamănă prea mult cu imaginile eroilor Marvel. Procesul pentru încălcarea legii copyright-ului implică NCSoft, dar și pe producătorul jocului, Cryptic Studios, iar Marvel evidențiază câteva personaje care sunt aproape identice cu Wolverine sau Hulk.

Dacă acuzația adusă de Marvel va fi acceptată de judecători, repercusiunile pentru industria jocurilor ar putea fi severe, acesta fiind primul caz în care un publisher este dat în judecată din cauza conținutului creat de clienții care îi utilizează produsul. Astfel, s-ar putea crea un precedent legal periculos, care i-ar putea forța pe publisheri să restricționeze personalizarea personajelor dintr-un joc și să limiteze funcționalitatea uneltelor care permit acest lucru pentru a evita acuzații similare.

Cum Marvel nu a ezitat să utilizeze licențele pe care le deține (cum ar fi X-Men sau Spider-Man) pentru realizarea de jocuri video, este foarte posibil ca acest proces împotriva NCSoft să fie legat mai mult de intențiile Marvel de a realiza un MMORPG cu supereroi decât de o reală încălcare a legii copyright-ului.



Apariție, anulare, amânare

Add-on pentru Universal Combat



Spațiul este ultima frontieră, dar numărul jocurilor care simulează experiențe cosmice este destul de mare. Universal Combat este un astfel de simulator spațial, care, chiar dacă nu a avut prea mult succes, urmează să beneficieze și de un add-on, intitulat A World Apart. Titlul vine cu obișnuitele îmbunătățiri în ceea ce privește grafica și cu o nouă campanie cu 16 misiuni în care vor fi introduse personaje, arme și baze planetare noi. Acest anunț, deși poate părea banal, are destul de multe consecințe în ceea ce privește seria Universal Combat. Astfel, expansion pack-ul dezvăluit inițial, Universal Combat: Hold the Line, a fost anulat; totuși, se poate spune că este vorba doar de o redenumire a jocului, ținând cont de faptul că A World Apart va folosi aceeași tehnologie și aceleași modele, modificând doar aspecte de gameplay. În același timp, Universal Combat: Hostile Intent, un titlu care va pune accentul mai mult pe acțiune, a fost amânat pentru anul viitor, pentru a fi lansat în același timp cu Universal Combat: A World Apart.

ACȚIUNE TACTICĂ ABIA TOAMNA VIITOARE

SWAT 4 amânat

Seria SWAT a apărut prima dată în 1995 și, de-a lungul anilor, și-a schimbat destul de mult nu numai aspectul, ci și elementele de gameplay, ajungând să semene destul de mult cu Virtual Cop sau Rainbow Six. Cel de-al patrulea titlu din serie a fost anunțat în aprilie anul acesta, luând locul lui SWAT: Urban Justice, anulat de Sierra după doi ani de lucru, pe motiv că Vivendi intenționează să pună mai mult accentul pe modul adversativ (Deathmatch) decât pe cel cooperativ folosit în SWAT 3.

SWAT 4, realizat acum de Irrational Games (studioul care produce seria Freedom Force), trebuia să apară în prima parte a anului următor, dar noua dată de lansare împinge jocul până pe 17 octombrie 2005. Astfel, misiunile tactice care vor implica arestări riscante, salvări de ostatici și acțiuni antiteroriste, atât într-o campanie cooperativă single player, cât și în trei moduri de multiplayer, mai au aproape un an până a fi puse la dispoziția jucătorilor.



SECOND SIGHT PENTRU PC

Abilităţi psihice şi experimente militare

Free Radical Design a ajuns destul de sus în topurile pentru Play Station 2, Xbox şi GameCube cu Second Sight, jocul de acţiune care are ca protagonist un personaj cu abilităţi psihice deosebite. Motivat de performanţa de pe console, publisher-ul Codemasters intenţionează să porteze titlul pe PC. Versiunea pentru PC va fi similară celei de pe console: protagonistul John Vattic, aflat într-o stare de amnezie, se trezeşte într-un laborator militar şi încearcă să-şi domine puterile psihice, literalmente retrăind momente din propriul trecut. Aceste amintiri sunt momente jucabile care influenţează evenimentele prezente din joc. Tot ce mai au de făcut producătorii este să se asigure că portarea va avea şi pe PC acelaşi succes pe care l-a avut versiunea de consolă.



Psi-Ops pentru PC

Portarea este la modă

Din ce în ce mai mulţi producători de titluri pentru console încearcă să intre şi pe piaţa jocurilor PC, iar Midway nu este o excepţie. Astfel, Psi-Ops, un titlu de acţiune la persoana a treia, va fi portat pentru PC şi publicat de Zoo Digital, deocamdată doar în Marea Britanie. Povestea este un pretext pentru o grămadă de împuşcături: Nick Scryer este un operativ Psi care trebuie să oprească un grup de terorişti. Cu singura diferenţă că, în afară de armele clasice, protagonistul este dotat cu puteri mentale care mai de care mai periculoasă. Pentru eliminarea ameninţării teroriste, Nick va avea la dispoziţie telekinezia, pirochinezia, mind control, mind drain sau aura viewing. Nu-i aşa că seamănă foarte mult cu Forţa cavalerilor Jedi?



EA face achiziţii

Digital Illusions ar putea fi cumpărat

Chiar dacă este cea mai mare companie din industria jocurilor, Electronic Arts intenţionează să se extindă şi mai mult, de data aceasta achiziţionând studioul care produce seria Battlefield. Digital Illusions CE (DICE) produce şi seria Rallisport Challenge, dar este fără îndoială cunoscut pentru dezvoltarea seriei Battlefield, vândută până acum în peste patru milioane de unităţi. EA deţine în acest moment 19% din DICE (procent achiziţionat în 2003, când cele două companii au încheiat un acord de distribuţie pe o perioadă de 15 ani) şi este publisher-ul şi în acelaşi timp proprietarul licenţei Battlefield.

Consiliul director al DICE le-a recomandat acţionarilor să accepte oferta EA, susţinând că apartenenţa la uriaşa companie va face mai uşoară tranziţia spre noua tehnologie şi spre următoarea generaţie de console. Totuşi, îndreptarea licenţei Battlefield spre console a fost amânată de Electronic Arts cu cel puţin un an: lansarea titlului pentru console Battlefield: Modern Combat a fost reprogramată pentru ca producătorii să-i adauge o componentă single player.

Dacă afacerea va fi încheiată, EA intenţionează ca în următorii cinci ani să dubleze numărul de angajaţi ai studioului şi să introducă noi licenţe.

HITMAN: BLOOD MONEY

Agentul 47 îşi reia misiunile asasine

Deşi Eidos nu se află într-o situaţie financiară foarte bună, lucru cauzat parţial şi de vânzările slabe pentru Hitman: Contracts, seria agentului 47 va continua cu un nou titlu, Hitman: Blood Money. IO Interactive se ocupă, ca de obicei, de producţie şi intenţionează să-l pună pe agent pe urmele voastre în vara anului viitor. Până atunci, a fost dezvăluită intriga generală a jocului: asasinii din cadrul agenţiei ICA sunt sistematic eliminaţi, fiind clar că o altă organizaţie, mai puternică, a intrat în joc şi vrea să elimine concurenţa. Pentru agentul 47 nu sunt decât afaceri, ca de obicei, dar, când pierde contactul cu ICA, înţelege că ar putea fi următoarea ţintă şi decide să plece în America, unde probabil contracararea acţiunilor inamice îi va fi mai uşoară. Să sperăm că banii de pe acest joc, fie ei şi însângeraţi, vor fi de ajuns pentru a ţine Eidos pe linia de plutire.



RPG

DUNGEON SIEGE II

Noi aventuri in Aranna

ORIGINALUL DUNGEON SIEGE A FOST un titlu hack'n'slash interesant, dar ar fi putut deveni un nou Diablo dacă nu avea două probleme majore: în primul rând, luptele parcă se dădeau singure, pe sistemul auto-combat; în al doilea rând, povestea și obiectivele finale ale jocului se pierdeau în imensitatea nivelurilor și în numeroasele misiuni secundare. Noul Dungeon Siege promite rezolvarea acestor probleme, dar și noi caracteristici care să îmbunătățească experiența de joc.

Astfel, povestea vă va readuce în tărâmul Arannei, unde războiul civil face ravagii. Un lider tiranic, Valdis, se ridică în mijlocul acestui conflict, încercând să impună ordinea cu orice preț, iar personajul principal se va afla la început în slujba lui. Pe parcurs însă, din diverse și necunoscute motive, protagonistul se va întoarce împotriva tiranului și va încerca să-l detroneze.

Ca și în jocul original, personajul va crește în nivel în funcție de preferința pentru magie sau pentru atacul cu arme normale. Totuși, lucrurile s-au schimbat un pic pentru că a fost introdus un arbore de abilități, din care jucătorii își vor alege tipurile de atac potrivite stilului personal de joc. Astfel, un luptător, de exemplu, se va putea specializa în atac cu sabie și scut, cu două săbii sau cu sabia pentru două mâini. În plus, acțiunile vor avea consecințe în timp, fiind evident incluse mai multe finale, în funcție de alegerile făcute. Pe lângă atacul normal, producătorii au decis să introducă în ecuație și Puterile, abilități speciale care nu vor putea fi folosite prea des (trebuie să se regenereze), dar care ar putea întoarce soarta unei bătălii. Modificări vor fi aduse și în ceea ce privește AI-ul, inamicii urmând să se comporte mult mai inteligent și să acționeze în grupuri organizate în funcție de anumite tactici.

Unul dintre cele mai simpatice (și originale) elemente din primul Dungeon Siege a fost catârul, utilizat ca inventar, fără a fi dotat cu vreo metodă de atac sau apărare. Nu vă speriați, catârul va apărea în continuare și va fi mai mult decât un simplu cărăuș: toate obiectele inutile vor deveni hrană pentru simpaticul dobitoc, care va crește astfel în nivel. În afară de catâr, veți mai putea lega prietenii și cu alte creaturi fantastice, cum ar fi elementele de foc, care vor da o mână de ajutor în bătălii.

În doar câteva cuvinte, Dungeon Siege II va însemna o poveste nouă (și poate mai închegată), o lume mai dinamică, inamici mai periculoși și ajutoare care să fie cu adevărat utile. Dacă toate aceste deziderate vor fi îndeplinite, jocul are mari șanse să fie nu numai o continuare bună, ci un punct de referință pentru genul RPG.

Anda Drăgnuță

"In afara de catar, veti mai putea lega prietenii si cu alte creaturi fantastice, cum ar fi elementele de foc."

PRODUCĂTOR:	GAS POWERED GAMES
PUBLISHER:	MICROSOFT
WEB:	WWW.GASPOWERED.COM/DS2



Data aparitiei: martie 2005

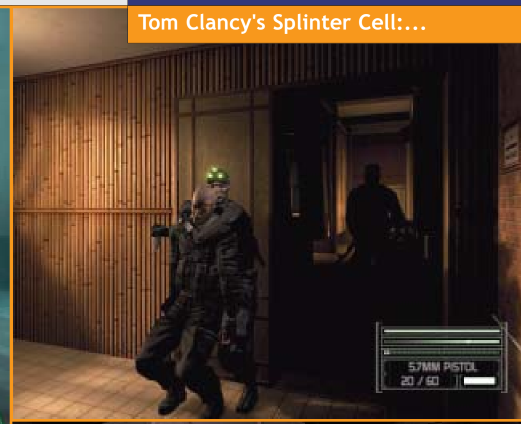












DATA APARITIEI: 01 MARTIE 2005

Acțiune

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Teoria haosului - varianta Sam Fisher

PENTRU CEI CARE PREFERĂ jocurile de acțiune stealth, în care mai mult te strecori decât împuști și succesul poate depinde de un singur gest, seria Splinter Cell a oferit cele mai bune titluri din ultima perioadă. Și iată că, la un timp destul de scurt de la lansarea Pandora Tomorrow (mai puțin de un an), Ubisoft pregătește deja lansarea celui de-al treilea titlu al seriei, Chaos Theory. Și de data aceasta, agentul supersecret Sam Fisher trebuie să îndeplinească o misiune încâlcită, obiectivul său fiind împiedicarea unei alianțe între un amiral japonez, un hacker cu probleme mentale și o companie paramilitară, alianță care ar putea cauza un al treilea război mondial.

Pentru punerea în scenă a acestui complot internațional va fi folosit un motor grafic nou, care redă scene și efecte atmosferice mai realiste. Modificările meteo nu au fost introduse doar de dragul de a mări cerințele de sistem. Dacă plouă, gărzile vor căuta adăpost, Sam putând astfel să se strecoare mai ușor pe lângă ele. Colțurile întunecate vor fi, ca și până acum, locuri ideale pentru a atrage și elimina inamicii. Pentru aceasta, producătorii au introdus mișcări noi, cum ar fi posibilitatea de a atârna cu capul în jos pentru a prinde și tăia gâtul gărzilor neatente.

În premieră pentru seria Splinter Cell, Sam poate să utilizeze un cuțit, fie pentru a pune capăt zilelor inamicilor, fie pentru a interacționa cu mediul. Desigur, pușca experimentală și coarda optică nu vor lipsi, dar au mai fost adăugate și alte instrumente utile, cum ar fi ochelarii cu infraroșu și un mecanism pentru întreruperea curentului electric. Misiunile single player vor avea obiective principale și secundare, cele din urmă putând afecta continuarea jocului, dacă sunt îndeplinite.

Cât despre multiplayer, echipa din Montreal intenționează să adauge un mod cooperativ, în care anumite acțiuni sunt imposibile fără ajutor: escaladarea unui zid sau statul de pază în timp ce coechipierul fură date dintr-un calculator. Campania versus, ca și în titlul anterior, va pune față în față echipe de Shadow Net Spies (special dotați pentru acțiuni din umbră) și Argus Mercenaries (înarmați până în dinți) în două moduri de joc: Scenario și Disk Hunt. Jocul principal va fi Scenario, care adună la un loc cele trei moduri din Pandora Tomorrow: neutralizare, extracție de date și plantare de bombe. În modul Disk Hunt, spionii vor trebui să recupereze un anumit număr de discuri răspândite pe hartă pentru a câștiga.

Toate cele enumerate până acum (motor grafic nou, mișcări și arme noi, moduri de multiplayer noi) sunt într-adevăr schimbări importante, dar ar putea fi prea puține pentru un titlu de sine stătător. Astfel că este foarte posibil ca graba Ubisoft de a lansa un nou joc să strice lucrurile bune realizate cu Pandora Tomorrow.

Anda Drăgnuță

"În premieră pentru seria Splinter Cell, Sam poate să utilizeze un cuțit."

- PRODUCĂTOR: UBISOFT MONTREAL
- PUBLISHER: UBISOFT
- WEB: WWW.SPLINTERCELL3.COM

WORLD OF WARCRAFT



Unul dintre cele mai promitatoare MMORPG-uri ale anului viitor

INTERACTIUNE

- 2 tabere şi 8 rase
- animale de călărie specifice pentru fiecare rasă
- 12 profesiuni
- PvP, raids, RvR

ESTE GREU SĂ RĂMÂI INDIFERENT la haloul de supraevaluare de care este înconjurat World of Warcraft. Fără să fi apărut, el are deja sute de mii de fani. În momentul în care am fost acceptat în closed beta-ul european, am înţeles imediat de ce. Dar, după primele săptămâni de entuziasm, părerea mea a început să se schimbe încetul cu încetul. Acum, când mai sunt doar câteva zile până la lansarea pe continentul american, sunt destul de convins că World of Warcraft este cel mai bun MMORPG pe care l-am jucat. Dar asta doar prin comparaţie cu cele existente.

Încă din primele momente, este clar că jocul respectă "stilul Warcraft" şi îl îmbogăţeşte în mod plăcut. Grafica este cartoon, dar nu până la extrem, şi conturează un univers credibil şi plin de viaţă. Momentele în care rămâi cu gura căscată la vederea unui peisaj nu lipsesc, dar devin din ce în ce mai rare pe parcurs. Totul este frumos prima oară: primul zbor pe grifon, prima călătorie cu barca, primul raid ş.a.m.d. Apoi totul începe să se scufunde în rutină.

Trebuie să vă spun că, deşi personajele din World of Warcraft nu sunt deloc urâte în sensul comun al cuvântului, acest MMORPG este primul în care mi-a fost greu să îmi găsesc un personaj pe placul meu din punct de vedere vizual.

Există opt rase împărţite în două tabere: dwarfii, gnomii, night elfii şi oamenii, uniţi de partea Alianţei, şi orcii, trollii, undeads şi taurenii, de partea hoardei. Este greu de văzut această sciziune ca o opoziţie bine-rău, mai ales când de partea hoardei sunt nobilii taureni. Sunt pur şi simplu două tabere adverse.

Transpunerea elementelor şi raselor din Warcraft pe un schelet MMORPG s-a făcut cu o fidelitate remarcabilă, şi pentru acest lucru Blizzard merită toate laudele. Unii au susţinut că jocul a preluat elemente din multe alte MMORPG-uri (Dark Age of Camelot, în special), dar acest lucru mi se pare irelevant atât timp cât face mai bine ceea ce face, într-un univers mai coerent şi mai atractiv.

Din păcate, jocul celor de la Blizzard stă şi el sub semnul a două concepte care mă irită enorm la jocurile actuale: este vorba de "threadmill" şi "timesink". "Threadmill" ne trimite cu gândul la hamsterul care pedalează pe rotiţa lui, alergând mereu fără să ajungă nicăieri. Într-un MMORPG, asta se traduce în munca sisifică de a parcurge drumul de la un nivel la altul, omorând cârcâieci de toate felurile şi culorile şi rezolvând misiuni de tipul "du pachetul ăsta lui X din oraşul Y" sau "omoară cinci monştri de tipul A şi trei de tipul B şi adu-mi pancreasul şi molarul stâng drept dovadă". Toate acestea sunt foarte valabile pentru World of Warcraft, cu rare excepţii.

"Timesink" este un concept care se referă la pierderea timpului aiurea printr-un raport distracţie/timp foarte mic. World of Warcraft are şi asta, obligându-te să te odihneşti pentru a-ţi recupera sănătatea pierdută şi să revii la hanurile din joc pentru pauze, altfel ritmul în care câştigi experienţă suferă. În plus, jucătorul pierde foarte mult timp alergând efectiv pe hartă între diverse quest-uri şi rezolvările lor, astfel că, deşi ai jucat o zi întreagă, poţi rămâne cu senzaţia că n-ai rezolvat mai nimic.

Dacă aceste aspecte nu vă deranjează, World of Warcraft ar putea fi jocul vostru preferat. Grija pentru detalii şi uşurinţa în utilizare tipică Blizzard se văd peste tot în joc, şi cu atât mai mult în interfaţă, care este una dintre cele mai bune pe care am întâlnit-o. Crafting-ul va fi mai mult decât OK în momentul în care vor reuşi să echilibreze profesiunile, iar personalizarea abilităţilor oferă complexitate prin adăugarea de talent points şi de trăsături rasiale (introduse recent).

Este interesant că vor exista atât servere de PvP (player versus player), cât şi servere de PvE (player versus environment), cu menţiunea că toate personajele pe care le are un jucător pe serverul PvP trebuie să fie în aceeaşi tabără.

Vom intra mai mult în detalii luna viitoare, pe măsură ce beta-ul european progresează către eventuala lansare.

Adrian Dorobăţ

Universul Warcraft

În decembrie 1994 apare Warcraft: Orcs and Humans, jocul care are meritul de a pune bazele universului Warcraft. Vrăjitorul malefic Medivh deschide un portal în paşnicul Azeroth, portal prin care năvălesc hoarde de orci conduşi de războinicul Blackhand. Regele Llane îşi strânge armatele pentru a-i înfrunta. Pauză de publicitate.

Warcraft II: Tides of Darkness apare în 1995 şi devine instantaneu un standard în materie de real-time strategy. Stilul grafic cvasi-cartoon şi umorul tipic Blizzard se vor regăsi în toate jocurile din seria Warcraft şi nu numai.

În Beyond the Dark Portal, add-on-ul apărut în 1996, Alianţa încearcă să treacă prin portalul întunecat pentru a-i bate pe orci la ei acasă. Între timp, Warchief of the Shadow Moon Ner'Zhul ia controlul hoardelor de orci din Draenor şi vrea să deschidă portaluri către alte lumi.

Warcraft II şi add-on-ul său vor fi reunite în 1999 în pachetul Warcraft 2-Battle.net Edition. Până atunci, în 1997 apar primele capturi de ecran şi ştiri despre Warcraft Adventures: Lord of the Clans, un joc adventure, point&click, a cărui producţie a fost din păcate anulată. Eroul jocului şi unele elemente din poveste au supravieţuit însă, ajungând în Warcraft III.

Warcraft III: Reign of Chaos apare în iunie 2002 şi marchează un punct de răscruce: nu mai este un RTS pur, ci un RTS cu elemente de RPG. În plus, aduce două rase noi, Night Elves şi Undead, fiecare cu eroii ei specifici. World of Warcraft ediţia europeană, va apărea pe piaţă în martie 2005. De-abia aşteptăm.



DATA APARITIEI: MARTIE 2005

- PRODUCĂTOR: BLIZZARD ENTERTAINMENT
- PUBLISHER: VIVENDI
- DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION
- WEB: HTTP://EN.WOW-EUROPE.COM

MMORPG





Ironforge este singurul loc mai călduros din lumea dwarfilor. În principal pentru că este un furnal imens.



Ultimele momente ale unui raid în desfăşurare.





Clanul celor care preferă să joace dezbrăcaţi alege întotdeauna Zapp.



Moment romantic cu clar de lună şi urs de companie.



Jocul considerat ca fiind cel mai bun al anului încă dinainte de apariţie este aici în sfârşit. Reuşeşte el să se ridice la înălţimea aşteptărilor?





Alyx Vance este personajul căruia i s-a acordat cea mai mare importanţă şi pe care îl veţi întâlni cel mai des.

PREŢ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: VALVE • PUBLISHER: VIVENDI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.HALF-LIFE2.COM

HALF-LIFE 2

Viitorul este aici. Numele lui este Half-Life 2.

INTERACTIUNE

- 14 niveluri foarte mari şi diferite între ele
- sistem de animaţii faciale care ia în considerare peste 40 de muşchi ai feţei

SISTEM NECESAR

- **Procesor:** Pentium IV 1.2MHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 32MB

JOC MULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

Practic opţiunea de multiplayer există, dar nu şi un mod de joc efectiv. Este de aşteptat ca Valve să adauge unul în timp sau să apară moduri realizate de amatori.

ORICE INTRODUCERE ESTE INUTILĂ. ACESTA este jocul devenit vedetă cu mai bine de un an înainte de apariţia sa, jocul al cărui nume este pe buzele tuturor, jocul despre care cu toţii credeam, nu, ştiam că ne va zgudui lumea cu mult înainte ca el să fie măcar terminat. Acesta este Half-Life 2.

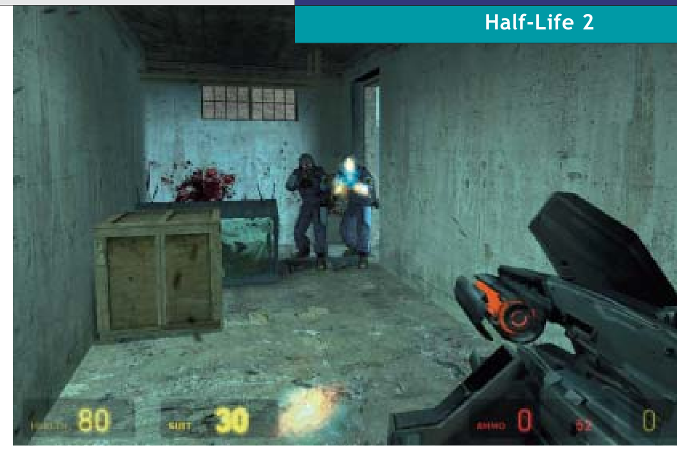
L-am avut instalat pe sistem timp de săptămâni întregi înainte de lansarea oficială, aproape 4GB de fişiere inutile, sfidându-mă în tăcere şi amintindu-mi mereu că cea mai intens urmărită şi dezbătută aşteptare din istoria jocurilor se apropie de final. Dar, chiar şi în ziua dinaintea lansării oficiale, Half-Life 2 părea un vis îndepărtat. După atâţia ani de promisiuni, îndoieli şi scandaluri, el părea mai curând un soi de mit antic decât un joc real. Este posibil să aştepţi un joc atât de mult încât să te plictiseşti de el încă înainte de a-l avea, şi asta s-a întâmplat de data aceasta.

Emoţia nu s-a instalat decât pe 16 noiembrie la 10, ora României, la care Steam, controversatul, dar în cele din urmă din ce în ce mai puternicul sistem de distribuţie al celor de la Valve, a început să valideze jocul. Am ţinut numărătoarea inversă împreună cu un grup de pasionaţi de pe Internet, trăind o stare de entuziasm colectiv din ce în ce mai puternică, asemănătoare cu cea dintr-un concert, în secundele dinaintea intrării formaţiei-vedetă. Procesul a durat doar câteva minute pe conexiunea relativ rapidă pe care am avut-o la dispoziţie (alţii au alte poveşti de spus, mai puţin plăcute), dar părea să nu se mai termine. La intervale neregulate, fiecare dintre noi anunţa procentul la care a ajuns, procent ce creştea mai rapid pentru cei cu broadband şi agonizant de lent pentru ceilalţi. 28%. Există vreo şansă ca un joc să facă faţă unor aşteptări atât de mari? Dacă este orice altceva decât experienţă extraordinară de la un capăt la altul, milioane de oameni vor fi dezamăgiţi şi furioşi. 35%. Chiar o să meargă? Chiar nu o să se întâmple nimic care să mă împiedice să îl joc astăzi? Acum? Chiar o să merite toată agitaţia? 48%. Dacă pică serverele Steam? Am auzit despre oameni din toate





Frumusețea unora dintre peisaje vă va tăia pur și simplu respirația.





ACTIUNE

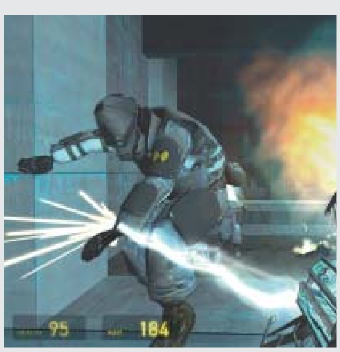
"Veți avea de multe ori impresia că nu jucați un singur joc, ci o succesiune de jocuri foarte diferite între ele."

INGREDIENTUL MINUNE: NOUA FRONTIERA

Este foarte clar că producătorii s-au străduit să ofere un pachet complet, care să nu se bazeze pe forța unui singur aspect ci să ducă lucrurile mai departe în absolut toate direcțiile, iar asta înseamnă că nu există un singur element ce se ridică deasupra tuturor și definește jocul, ci o serie de mini-revoluții care, toate, duc genul FPS acolo une nu a mai fost niciodată.

În primul rând trebuie luată în considerare implementarea fizicii, ce oferă nu numai un nou grad de libertate pentru jucători și mai multă credibilitate universului Half-Life 2, ci și noi elemente de gameplay nemaiîntâlnite până acum. Însă nu putem ignora nici personajele, pe care noul sistem de animații faciale și scenariul bine pus la punct le fac vii și interesante, dând peste cap toate tradițiile atât de rigidului gen FPS.

Și, nu în ultimul rând, aspectul grafic are o contribuție hotărâtoare în crearea foarte importantei impresii inițiale. Asta nu înseamnă că mai târziu jocul nu mai arată la fel de bine, dimpotrivă, există o mulțime de momente în care vă veți opri, pur și simplu șocați de frumusețea unui peisaj, dar grafica capătă pe parcurs un rol secundar, de susținător al conținutului real. Este demn de văzut cum vom reacționa la jocurile din viitorul apropiat, care nu prea au șanse de a egala Half-Life 2 din punct de vedere vizual sau din punct de vedere al interactivității. Ni se vor părea toate mai puțin interesante decât ni s-ar fi părut dacă le jucam luna trecută?



zonele globului, care și-au stabilit programul în așa fel încât să poată porni jocul încă din prima secundă în care este disponibil. Dacă sunt prea mulți? 72%. Dacă pică tot Internetul? Dacă această rețea aparent indestructibilă va imploda sub presiunea uriașă exercitată de fanii înnebuniți ai unui singur joc? În acest moment, nimic nu pare imposibil. 98%. Gata. Momentul în care, dacă Half-Life 2 ar fi o mașină, mi-aș pune centura de siguranță. Călătoria începe.

Și ce început! Prima parte din Half-Life 2 este cu siguranță una dintre cele mai impresionante introduceri oferite de un joc vreodată, dacă nu chiar cea mai impresionantă. Gordon Freeman - jucătorul - este trezit de misteriosul său angajator de la finalul primului joc și trimis într-un oraș a cărui așezare în timp și spațiu nu este deloc clară. Nici ceea ce trebuie să facem acolo nu este în vreun fel clar, deși toate personajele pe care le vom întâlni pe parcurs sunt convinse de contrariu. Ca și în Half-Life, pornim într-un mijloc de transport - un tren - , dar, de data aceasta călătoria este una mai scurtă. Ne trezim într-o gară întunecată, unde forțele de poliție mascate îndreaptă noii sosiți spre oraș.

Iar orașul este fantastic. Mi-am petrecut prima oră de Half-Life 2 explorându-l și exclamând la intervale regulate "nu-mi vine să cred", ceea ce spune totul. City 17 arată ca o capitală est-europeană, cu blocuri noi (nu moderne) interpuse printre clădirile vechi, însă are un aer straniu. Polițiști mascați îmbrăcați în costume amenințătoare patrulează peste tot, terorizând populația, un turn uriaș ce nu se potrivește deloc cu decorul se ridică la orizont, iar ecrane gigantice proiectează peste tot imaginea dictatorului local, ce ține discursuri bizare despre viitorul societății umane. Situația nu se prezintă foarte bine, pentru că oamenii sunt ținuți la respect de o rasă extraterestră ce declară că o face pentru binele nostru, iar conducătorul, despre a cărui existență aflăm de la început (nimeni altul decât administratorul laboratorului Black Mesa din Half-Life), este un colaborator



În unele niveluri veți găsi obiecte care pot fi transformate în proiectile mortale cu ajutorul armei gravitaționale.







HALF-LIFE 2
(CONTINUARE)

apropiat al "binefăcătorilor" noștri. Gordon Freeman, într-un mod pe care nu se deranjează nimeni să ni-l prezinte, reprezintă cheia întregii probleme.

Povestea, deși bine scrisă și foarte bine folosită pentru a crea atmosfera specială a jocului, este din unele puncte de vedere nesatisfăcătoare. De la început până la sfârșit suntem puși în fața unui număr din ce în ce mai mare de mistere, dar foarte puține dintre ele sunt dezlegate. Folosind butonul de interacțiune pe toate personajele puteți afla mai multe despre ceea ce se întâmplă în jur decât aflați jucând normal, dar multe lucruri rămân în continuare neclare și de multe ori veți simți că faceți ceva pentru că nu aveți de ales, nu pentru un motiv clar.

Faptul că personajul principal este cel mai mare mister dintre toate nu ajută cu nimic. Practic, Gordon Freeman nu există. Dincolo de imaginea sa de pe cutia jocului și din cele câteva artwork-uri lansate de Valve, Freeman nu apare nicăieri. Nu spune niciodată nimic, nu se vede în oglindă și nici în secvențele cinematice, pentru că acestea din urmă nu există. El nu este decât un vehicul pentru jucător, care ar trebui să simtă că este el în mijlocul acțiunii, nu un individ oarecare. Este adevărat că trucul funcționează, însă face înțelegerea evenimentelor puțin cam dificilă.

Din fericire, ceilalți oameni din Half-Life 2 au personalități mai vizibile. Începând cu Barney, paznicul care apărea la un moment dat în Half-Life și ajuta jucătorul, și sfârșind cu Alyx Vance, tânăra expertă în electronică și arme de foc, personajele sunt toate excelent realizate și foarte credibile. Actorii folosiți, unii destul de cunoscuți (Robert Culp, Lou Gosset Jr.) fac o treabă foarte bună, dar adevărata revelație este sistemul de animații faciale. Personajele zâmbesc, se încruntă, se arată speriate sau îngrijorate, iar sincronizarea vocilor lor cu mișcarea buzelor este perfectă. De asemenea, AI-ul contribuie la comportamentul lor foarte natural. Nu numai că știu să se dea la o parte din calea jucătorului sau să facă anumite observații legate de context, dar chiar vă urmăresc cu privirea în timp ce vă deplasați și, atunci când vine vorba de luptă, sunt aliați de nădejde.

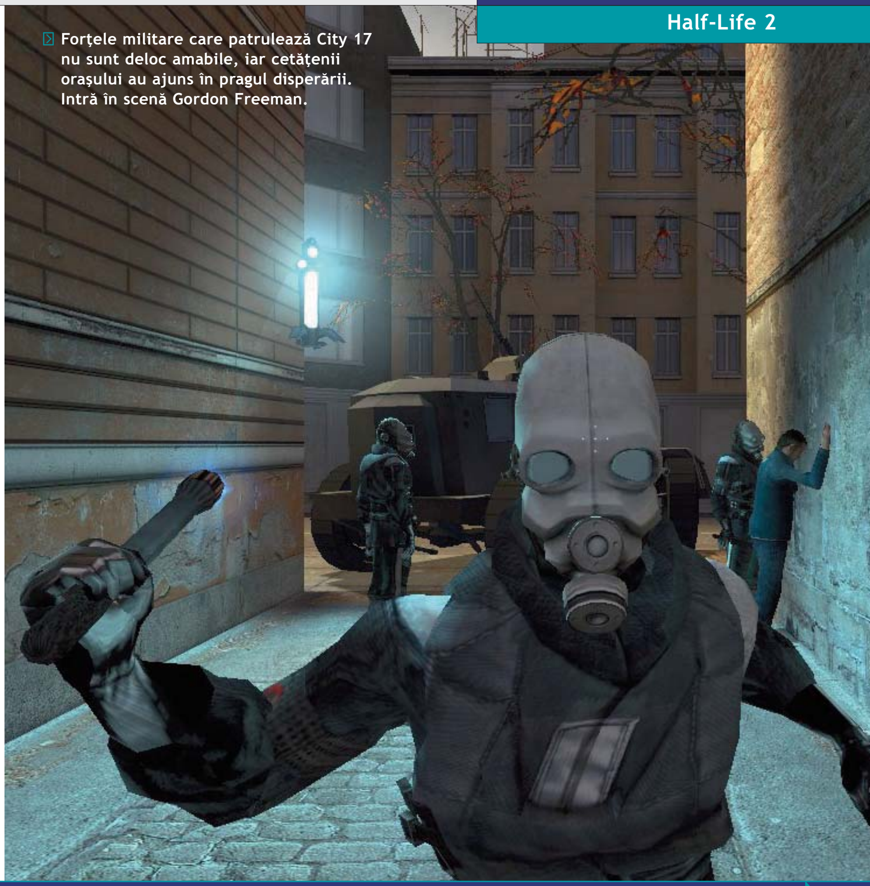
Mimica personajelor nu este singura parte care impresionează din punct de vedere grafic. Deși îi lipsesc poate calitatea iluminării din DOOM 3 și spațiile deschise de mari dimensiuni din Far Cry, luat în ansamblul său Half-Life 2 este cel mai arătos joc pe care îl puteți juca acum. Un merit poate mai mare decât tehnologia Source îl au în această privință texturarea semirealistă și, în primul rând, viziunea artistică a celor de la Valve. Fiecare nivel este construit pe baza unui mediu familiar, ca o închisoare, un oraș sau un complex industrial, dar conține elemente SF ce creează o senzație de stranietate, pentru că nu au ce căuta acolo (bariere energetice, soldați în costume futuriste, roboți uriași). În cel mai pur stil al poveștilor postapocaliptice, totul este murdar, distrus și aparent părăsit, de parcă așteaptă să se descompună în orice clipă. Și toate acestea sunt realizate fără a ucide sistemele mai slabe, datorită scalabilității foarte mari a motorului Source. Uitându-vă la imaginile de mai sus și la sistemul minim necesar puteți crede că acesta din urmă este o glumă, dar este chiar cel adevărat, deși nu vă puteți aștepta să vedeți Half-Life 2 în toată splendoarea sa fără unul de două ori mai puternic. Poate singurul defect al tehnologiei este acela că se bazează pe timpi de încărcare foarte frecvenți, deși nu de lungă durată.

O contribuție importantă pe care o puteți trece cu ușurință cu vederea este aceea a sunetului. De multe ori, acesta nici nu pare că există. Există momente în care o muzică foarte alertă se declanșează pentru a sublinia intensitatea unei lupte, dar de cele mai multe ori coloana sonoră este foarte subtilă. Abia atunci când, după o luptă la marginea unui râu, vă opriți să admirați peisajul și realizați că în jur se pot auzi brotăcei și alte creaturi, vă dați seama că mediul înconjurător nu este chiar atât de tăcut. Vocile personajelor sunt





Zombii sunt unii dintre inamici din Half-Life pe care-i veți întâlni și aici.



Forțele militare care patrulează City 17 nu sunt deloc amabile, iar cetățenii orașului au ajuns în pragul disperării. Intră în scenă Gordon Freeman.

ODISEEA HALF-LIFE 2

Nu este un secret că procesul de dezvoltare al Half-Life 2 nu a fost deloc unul liniștit și lipsit de probleme. Început la doar șase luni după lansarea Half-Life, el s-a desfășurat în secret timp de ani întregi, în timp ce echipa încerca să-și clarifice ideile și să pună la punct tehnologia necesară. În momentul în care jocul a fost anunțat, planul se cristalizase destul de bine, dar nu foarte multe lucruri erau gata. De altfel, demonstrația făcută la E3 în 2003 nu era bazată de loc pe secvențe reale din joc, ci pe unele create pentru a demonstra posibilitățile tehnologiei Source și a prezenta în avanpremieră câteva dintre decorurile și personajele din Half-Life 2. Însă în acel moment Gabe Newell, fondatorul și conducătorul Valve, a fost exagerat de optimist în privința capacității echipei de a termina până în luna septembrie, iar ceilalți nu au avut curajul de a-l contrazice.

Ca și cum nu ar fi fost suficient, un hacker a trecut de securitatea Valve și a lansat pe Internet ce a găsit pe calculatoarele de acolo, întârziind desfășurarea producției și, în același timp, atrăgând atenția asupra stării acesteia. Hacker-ul a fost prins mai târziu, după ce, cu tupeul caracteristic celor ca el, l-a contactat pe Gabe Newell pentru a se lăuda cu realizările sale, și a fost păcălit să își dezvăluie identitatea cu promisiunea că va fi angajat ca responsabil cu securitatea chiar la Valve.

Atunci când întârzierea jocului a devenit o certitudine, dezamăgiți nu au fost doar fanii, ci și cei de la ATI, care s-au trezit că aveau plăci de bază pregătite să conțină Half-Life 2 în cutie, dar nu aveau ce pune în ele. Au fost nevoiți să se mulțumească cu includerea unor cupoane care ofereau posibilitatea de a descărca jocul prin Steam la data lansării, însă mulți dintre integratorii de plăci au renunțat în timp la includerea acestor cupoane, pentru că își pierduseră încrederea în Valve și preferau să reducă prețurile în acest fel.

Un proces foarte lung și costisitor cu publisher-ul Vivendi a reprezentat și el un factor de stres și o cheltuială suplimentară (se pare că, per total, producția Half-Life 2 a costat aproximativ 40.000.000$), însă, în cele din urmă, nimic nu i-a putut opri pe cei de la Valve să își termine treaba. Iar acum nimic nu mai poate sta între ei și succesul pe care îl merită.

folosite și ele pentru efect maxim (un moment din partea de început, în care puteți auzi mai mulți cetățeni ai City 17 plângându-se că nu mai pot suporta modul de viață rămâne în memorie în mod special), dar faptul că au tendința de a-și repeta replicile, dacă au impresia că Gordon nu i-a auzit, poate să strice puțin impresia.

Dar să nu uităm că Half-Life 2 este un FPS. Deci, ceea ce se așteaptă de la el în primul rând este acțiune antrenantă, în timp ce personajele și povestea reprezintă doar cireașa de pe tort.

Cuvântul de ordine pentru acțiune este "varietate". Veți avea de multe ori impresia că nu jucați un singur joc, ci o succesiune de jocuri foarte diferite între ele. La un moment dat, Half-Life 2 pare un shooter clasic, cu coridoare și monștri. În alte momente aduce aminte de titlurile survival horror, ca Resident Evil, sau de FPS-urile tactice, ca Freedom Fighers. Ba chiar în câteva ocazii veți avea impresia că jucați un adventure în genul lui Myst, pentru că nu toate puzzle-urile sunt așa de ușoare pe cum v-ați aștepta. De și mai multe ori însă, Half-Life 2 nu seamănă cu nimic altceva. Nici măcar cu Half-Life.

Deși structura sa este una foarte liniară, o mare parte din acțiune se desfășoară în spații deschise, ce oferă un anumit grad de libertate. Există și vehicule la bordul cărora vă puteți deplasa, însă în numai câteva dintre capitole. De altfel, trebuie spus că structura jocului nu este tocmai perfectă. El este împărțit în secțiuni care au teme și, chiar dacă sunt foarte diferite între ele, nu oferă foarte multă variație în interior. Capitolele bazate pe vehicule suferă în mod



Nivelul care se desfăşoară într-o închisoare este unul dintre cele mai întunecate, dar şi mai interesante.





HALF-LIFE 2
(CONTINUARE)

special din această cauză, părând parcă prea lungi pentru binele lor. Şi, dacă plimbarea cu maşina este destul de des întreruptă de evenimente deosebite, partea acvatică este mai repetitivă şi reprezintă unul dintre punctele mai slabe ale jocului. Pe de altă parte, ea oferă cele mai spectaculoase peisaje, aşa că nu este chiar atât de supărătoare.

O altă problemă în aceste capitole este şi că vehiculele nu sunt implementate tocmai fericit. Filozofia Valve spune că jucătorul nu poate ieşi din pielea personajului, aşa că va trebui să controlaţi şi mijloacele de transport de la persoana întâi, ceea ce poate crea destul de multe probleme, mai ales în cazul maşinii. Aceasta respectă parcă prea bine legile fizicii, fiind prea uşor de răsturnat şi pe alocuri destul de enervantă.

Dacă tot am ajuns la fizică, aceasta este cea care separă cel mai clar Half-Life 2 de celalte jocuri. Şi în Max Payne 2 puteaţi răsturna scaune sau alte elemente de decor lovindu-le, iar pentru Unreal Tournament 2004 moartea este o formă de artă bazată pe un motor fizic foarte puternic, dar acolo totul este doar pentru spectacol. Aici chiar contează. Obiectele din jur nu sunt simple decoraţiuni. Ele pot fi obstacole, proiectile, poduri improvizate, suport pentru căţărat, greutăţi pentru acţionarea unei pârghii. În general, ele sunt integrate în puzzle-uri gândite cu precizie, dar există şi destul de multe posibilităţi de a improviza. Cu ajutorul noii arme gravitaţionale, puteţi transporta şi azvârli cam orice obiect de o dimensiune rezonabilă, deci puteţi să daţi luptele în moduri destul de neconvenţionale, bombardând inamicii cu proiectile improvizate sau protejându-vă de focul lor cu tot ce întâlniţi în cale. Sigur, asta nu poate merge foarte departe, pentru că o grenadă rămâne mai periculoasă decât un calorifer, iar atacurile vă pot face să scăpaţi obiectele, dar poate deveni un soi de joc în joc unde încercaţi să folosiţi decorul în cele mai neobişnuite moduri.

PROBLEMA TEHNICA

Dat fiind că s-a lucrat la el timp de cinci ani, era normal ca Half-Life 2 să fie lipsit de bug-uri majore şi, practic, aşa şi este. Nici măcar probleme minore nu există, cu o singură excepţie. Unii dintre utilizatori suferă de o repetiţie a sunetului, în general atunci când jocul salvează în mod automat. Probabil că un update prin Steam va rezolva această problemă în scurt timp, dar, până atunci, există câteva lucruri pe care le puteţi face, pentru a micşora şansele de apariţie ale acestei situaţii. Ele implică editarea fişierului de configurare al jocului aşa că, dacă nu aveţi probleme nu are rost să le încercaţi şi, dacă totuşi o faceţi, un backup este recomandat. De asemenea, este bine să le încercaţi separat, nu pe toate odată, pentru a vedea cum reacţionează sistemul la fiecare dintre ele. Fişierul de configurare se găseşte în directorul HL2 din interiorul directorului jocului (care la rândul său se află în directorul Steam).

Adăugarea setării *snd_async_fullyasync 1* este o soluţie dată chiar de cei de la Valve, dar pare să desincronizeze dialogurile şi nu este cea mai bună variantă.

O soluţie mai bună este să căutaţi setările *cl_forcepreload* şi *sv_forcepreload*. Acestea sunt iniţial 0, dar este recomandat să le schimbaţi în 1. De asemenea, trebuie adăugat *cl_smooth "0"*. Dacă nu este suficient, încercaţi şi să schimbaţi valoarea *snd_mixahead*, care este iniţial 0.1, cu una mai mare (de exemplu 0.5).

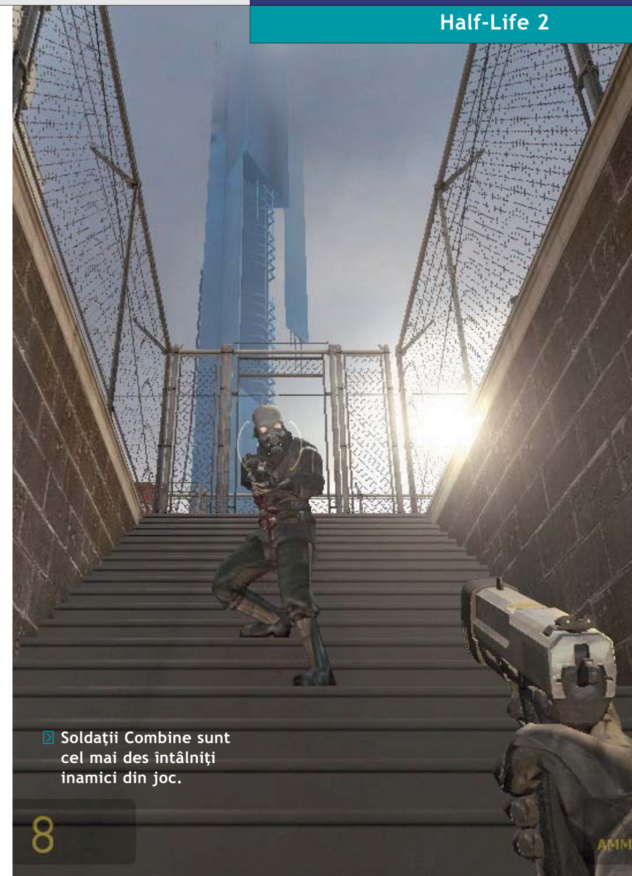
Pentru a vă asigura că jocul se încarcă în memorie cât mai mult posibil, scăzând necesitatea de a folosi harddisk-ul, daţi click dreapta pe Half-Life 2 în meniul Steam, selectaţi "Proprieties", apoi "Launch options" şi introduceţi *-heapsize x*, unde x reprezintă jumătate din cantitatea de memorie a sistemului. De exemplu, dacă aveţi 512MB RAM, introduceţi *-heapsize 256000*. Acest lucru s-ar putea să nu ajute deloc în privinţa problemelor cu sunetul, dar poate influenţa pozitiv performanţa.



Lupătorii care sunt de partea lui Gordon sunt foarte utili, dar au tendința de a muri repede.







Soldații Combine sunt cel mai des întâlniți inamici din joc.

În afară de arma gravitațională, arsenalul nu mai vine decât cu o singură surpriză, și ea foarte interesantă. După ce unul dintre niveluri vă face cunoștință cu ferocii ant-lions în postură de inamici extrem de periculoși și înfricoșători, un altul oferă un dispozitiv cu ajutorul căruia ei pot fi controlați și aruncați asupra inamicului. O armă care te sperie cel puțin în aceeași măsură în care îți folosește este cu siguranță o idee neobișnuită, care contribuie mult la atmosfera înfricoșătoare din respectiva secțiune.

În alte părți veți folosi arme mai convenționale, dar împotriva unor inamici ieșiți din comun. Striderii, de exemplu, sunt roboți uriași asemănători cu niște păianjeni și dotați cu mitraliere, care pot suporta un număr neverosimil de rachete înainte de a se prăbuși în sfârșit.

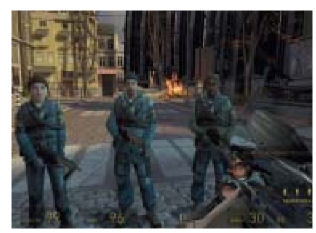
Per total, numărul de inamici este cam mic, iar unii dintre ei apar destul de rar, dar inteligența artificială bine dezvoltată face ca luptele să nu devină repetitive. O confruntare poate evolua în zeci de moduri diferite, în funcție de acțiunile jucătorului și chiar de deciziile de moment ale AI-ului. Ca și cei din primul joc, soldații sunt foarte eficienți în aruncarea grenadelor și știu să folosească protecția obiectelor, deși în unele ocazii sunt parcă prea nepăsători în fața pericolului. Cam acesta este cazul și cu aliații lui Gordon Freeman. În multe ocazii ei sunt impresionant de umani, dar alteori devin prea ușor martiri, expunându-se stupid focului inamic. Nu că ați avea atât de multă nevoie de ei, Half-Life 2 este, cu excepția câtorva porțiuni destul de surprinzătoare, pentru că nu sunt chiar la final, destul de ușor. Din fericire, puteți schimba nivelul de dificultate în orice moment pentru a echilibra situația după nevoie.

Chiar și cu cele câteva mici imperfecțiuni menționate până acum, Half-Life 2 este, pur și simplu, surprinzător de reușit. Da, surprinzător, pentru că, după atâtea promisiuni și după o așteptare atât de lungă, șansele sale de a se ridica la înălțimea așteptărilor erau minuscule. Și totuși, iată că o face cu vârf și îndesat. Atmosferic, antrenant, inteligent, pe alocuri frustrant și construit pe baza unei serii de mici revoluții, el este cu siguranță apogeul evoluției genului FPS. Punctul din care toată lumea va trebui să privească înapoi și să înțeleagă că anumite lucruri s-au schimbat pentru totdeauna.

Într-un fel, tot acest discurs este inutil. Nici un jucător cât de cât interesat de genul FPS nu va ezita să încerce Half-Life 2 și, chiar și în situația neașteptată în care jocul nu v-ar plăcea, tot și-ar merita banii. Pentru că Half-Life 2 nu vine doar ca un joc de single-player de 20 de ore, ci și ca un suport foarte puternic pentru realizatorii de moduri și de filme animate, ca platformă pentru cel mai popular joc de multiplayer din existență și ca punct de start pentru o serie de aventuri pe care cei de la Valve au promis că le vor continua cu noi episoade.

Dacă mai aveți încă vreo îndoială că acesta este viitorul, uitați-o.

Bogdan Bridinel



EVALUAREGENERALA

+ la nivel vizual lasă în urmă absolut tot ce există
+ foarte variat și consistent
+ plin de momente memorabile
+ fizica este foarte bine integrată în gameplay

- vehiculele lasă de dorit
- povestea este neclară și prea puțin dezvoltată

JOCURIALTERNATIVE

Half-Life 2

Far Cry

Halo: Combat Evolved

VERDICTXTREMPC

Noul standard după care FPS-urile viitorului vor fi judecate. 10

Half-Life 2 nu are multiplayer, dar odată cu el obţineţi şi posibilitatea de a juca cel mai popular joc de multiplayer al momentului, într-o versiune îmbunătăţită.





Decorurile sunt foarte familiare, dar acum arată mult mai bine.



Violenţa capătă şi ea o nouă dimensiune odată cu trecerea la motorul Source.

PREŢ: GRATUIT • **PRODUCĂTOR:** VALVE • **PUBLISHER:** VIVENDI • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.VALVESOFTWARE.COM — ACTIUNE

COUNTERSTRIKE: SOURCE

O nouă faţă pentru nemuritorul CounterStrike

INTERACTIUNE

- aceleaşi arme şi moduri de joc din CounterStrike, acum beneficiind de un motor grafic mult mai performant
- 9 hărţi din CounterStrike, refăcute şi ele pentru a se ridica la nivelul celor mai arătoase jocuri ale momentului

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium 4 1.2GHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 32
- **LAN:** 32
- **MODEM:** 0

COUNTERSTRIKE: SOURCE NU ESTE tocmai un joc, din două motive. În primul rând, pentru că vine gratuit cu Half-Life 2, deci se poate spune că este componenta de multiplayer a acestuia (totuşi, noi am preferat să le separăm, pentru că sunt fundamental diferite), şi, în al doilea rând, pentru că este CounterStrike, iar acesta nu reprezintă un simplu joc, ci un adevărat fenomen. De aceea, prezentarea sa este în acelaşi timp foarte simplă şi foarte dificilă.

Iată partea simplă: CounterStrike: Source nu este altceva decât bătrânul CS, transplantat pe un nou motor grafic, mult mai capabil. Dacă sunteţi printre numeroşii fani ai originalului, ştiţi deja că veţi iubi şi progenitura sa. Dacă sunteţi printre cei care s-au săturat şi vor altceva, nu veţi găsi aici nimic care să vă facă să vă răzgândiţi, pentru că singurele modificări sunt de natură cosmetică.

Iată partea mai complicată: cum să judecăm această nouă apariţie? O lăudăm şi pentru meritele moştenite de la versiunea precedentă sau luăm în considerare doar ceea ce aduce nou?

Meritele lui CounterStrike, din punct de vedere conceptual, sunt mari. Are acţiune frenetică, dar şi multe posibilităţi tactice, este accesibil începătorilor, dar are suficientă profunzime încât să ofere posibilităţi nelimitate de perfecţionare, este jucabil şi în câţiva oameni, şi pe un server plin. La toate acestea, varianta Source adaugă o anumită doză de atmosferă, pierdută demult de versiunea bazată pe bătrânul motor grafic al lui Half-Life, însă nimic mai mult. Fizica, deşi ar fi putut oferi noi posibilităţi tactice, este folosită tot ca simplu factor de creştere a spectaculozităţii. Geamurile se sparg în mai multe etape, împrăştiind cioburi în toate direcţiile, cadavrele sunt aruncate în aer de focurile de armă şi de explozii, anumite obiecte din decor pot fi mutate şi dezmembrate, dar nici unul dintre aceste lucruri nu face altceva decât să dea puncte la impresia artistică. Ar fi nevoie de hărţi noi, create special pentru noua variantă, pentru a integra fizica în acţiune, dar deocamdată nu există decât nouă hărţi, toate versiuni ale unora mai vechi.

Nu mă înţelegeţi greşit, atunci când vine vorba de oferit spectacol, CS: Source nu dezamăgeşte. Decorurile sunt mult mai pline de detalii şi obiecte, sângele creează adevărate opere de artă pe pereţi, grenadele trimit inamicii în zboruri acrobatice şi mortale, apa este tulburată de paşii luptătorilor şi de focurile de armă. Flashbang-urile se remarcă în mod deosebit, distorsionând viziunea victimelor lor pentru câteva secunde bune şi oferind o senzaţie foarte veridică de retină în suferinţă.

În cele din urmă, avem de-a face exact cu ceea ce scrie pe etichetă: CounterStrike, bazat pe engine-ul Source. Dacă ar fi avut măcar mai multe hărţi, eventual câteva noi, aş fi renunţat să îi fac vreun reproş, dar, trebuie spus, în acest moment este parcă prea sărac în posibilităţi. Fără îndoială că el va continua să fie îmbunătăţit şi îmbogăţit, dar nu putem încă să ştim cât de mult şi cât de repede.

Bogdan Bridinel

VERDICTXTREMPC

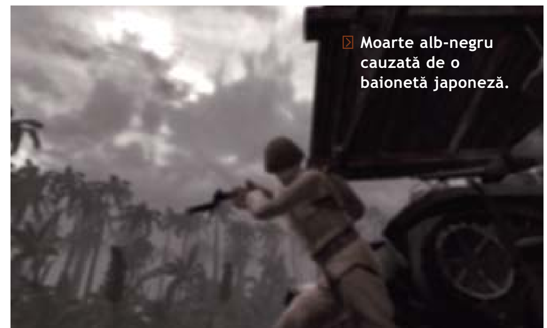
În sine, un joc excelent. În perspectivă, un joc vechi. **9**



Bătăliile se dau în Pacific. Dar este oare câştigat războiul?

INGREDIENTUL MINUNE: FAPTE ISTORICE

Bătăliile purtate în Oceanul Pacific în cel de-al doilea război mondial nu au fost până acum exploatate în mod deosebit în jocurile de acţiune. Pacific Assault recreează unele dintre cele mai importante şi sângeroase lupte, începând cu atacul de la Pearl Harbor şi continuând cu ocuparea unor insule strategice, cum ar fi Tarawa sau Guadalcanal. Momentele conflictului sunt prezentate atât în secvenţe cinematice reale, alb-negru, preluate din arhivele de război, cât şi în secvenţe realizate cu motorul grafic al jocului. Foarte multă atenţie a fost acordată detaliilor vizuale, astfel încât distrugătorul Arizona din joc seamănă leit cu nava reală, scufundată la Pearl Harbor.


Moarte alb-negru cauzată de o baionetă japoneză.

PREŢ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: EA LA • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: HTTP://MOHPA.EA.COM

MEDAL OF HONOR: PACIFIC

Teatrul de război se mută în Pacific

INTERACTIUNE

- 4 locaţii împărţite în mai multe misiuni
- sistem de comenzi pentru echipă

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium 4 1.5GHz
- **Memorie:** 512MB
- **Video:** 64MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 32
- **LAN:** 32
- **MODEM:** 0

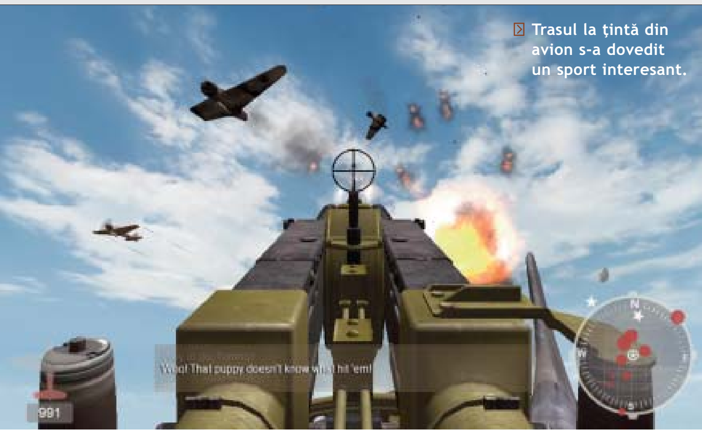
Modul Invasion este similar multiplayer-ului din Return to Castle Wolfenstein sau Enemy Territory.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT A DESCHIS DRUMUL jocurilor de acţiune despre al doilea război mondial, în timp ce Call of Duty a perfecţionat într-o oarecare măsură formula. Ambele jocuri, deşi aveau poate prea multe secvenţe scriptate, au oferit un ritm frenetic al acţiunii. N-aş putea spune acelaşi lucru despre Pacific Assault, căci sunt multe aspecte care nu pot fi ignorate, oricât de mare mi-ar fi admiraţia pentru seria Medal of Honor.

Dar fiecare la timpul său. Pentru început, trebuie spus că acţiunea începe înaintea poveştii, cu sute de soldaţi care încearcă să ocupe plaja atolului Tarawa. Protagonistul Tommy Conlin şi trei camarazi de-ai săi din tabăra de antrenament sunt prinşi în focul mitralierelor şi, după câteva scene de luptă, Tommy îşi aduce aminte cum a ajuns să supravieţuiască până în acel moment. Desigur, partea cu supravieţuirea ţine numai de voi şi, pentru a reuşi să faceţi faţă japonezilor, va trebui să treceţi întâi prin faza antrenamentului. Această parte mi s-a părut destul de lungă pentru că, să fim serioşi: ştiu să dau click pe mouse ca să trag cu arma. Ştiu şi cum se aruncă o grenadă sau cum să folosesc o mitralieră. După antrenament, Tommy este trimis la Pearl Harbor, unde trebuie să se alăture echipajului de pe nava Arizona. Din păcate, ziua sosirii lui coincide cu atacul japonez asupra bazei americane. Şi astfel se dezlănţuie iadul, cu sute de Zero-uri care bombardează portul şi totul explodează în jur. Această primă misiune este într-adevăr realizată în spiritul seriei, cu acţiune alertă şi momente tensionate. Din păcate însă, urmează jungla. Şi iar junglă. Şi să nu uit de junglă. Şi de omuleţii mici şi verzi. Nu, nu sunt extratereştri, ci doar japonezi în uniforme verzi (sau maro şi camuflaţi cu frunze). Evident, ei se confundă cu peisajul luxuriant şi apar în cele mai nepotrivite locuri sau după ce crezi că i-ai omorât pe toţi. AI-ul inamicilor se comportă destul de bine; aceştia se ascund, se retrag sau atacă în stil kamikaze. Totuşi, în spaţii deschise, sunt mai dezorientaţi decât un şoarece într-un labirint şi devin ţinte prea facile. Cât despre camarazi, nu prea se grăbesc să sară în ajutor, chiar dacă (ce convenabil!) sunt nemuritori. Ca element de noutate, le puteţi da comenzi de tipul "Foc de acoperire!" sau " Retragerea!", dar acest lucru nu înseamnă că or să şi asculte ordinele.

Acţiunea devine ceva mai alertă abia după ce se termină jungla şi începe debarcarea pe atolul Tarawa, debarcare ce seamănă izbitor cu cea din Normandia din Allied Assault. Din păcate însă, tocmai când jocul devine interesant, se termină. Ce-i drept, glorios, cu steagul american fluturând peste ruine, dar mult prea repede. Motiv pentru care Pacific Assault seamănă mai mult a add-on decât a joc de sine stătător.

O problemă majoră o reprezintă şi fizica jocului. Gloanţele nu trec nici măcar prin frunze, ca să nu mai vorbesc de lemn sau metal, iar reîncărcarea armei este mult prea lentă. Inamicii însă pot trage prin orice structură şi este cu atât mai frustrant cu cât nu-i poţi urmări prin junglă pentru că eşti limitat la o cărare îngustă. Aşa că salvaţi des şi folosiţi cu multă grijă bandajele. Acestea din urmă vin în număr de patru şi sunt apanajul doctorului. Pe parcursul jocului abia dacă veţi găsi două-trei pachete de viaţă, aşa că utilitatea


Trasul la țintă din avion s-a dovedit un sport interesant.


O plimbare prin junglă se transformă imediat în masacru.


În caz de eroare grafică, japonezii rămân suspendați.





ASSAULT

ACTIUNE

"Și astfel se dezlănțuie iadul, cu sute de Zero-uri care bombardează portul și totul explodează în jur."

MEDALII SI MOMENTE EROICE

Cum pentru orice faptă există și răsplată, în cazul Pacific Assault realizările eroice sunt recompensate cu medalii, fie că este vorba de cât de bine tragi la țintă în timpul antrenamentului, de salvarea unui camarad rănit sau de recuperarea unor documente strategice. Momentele eroice sunt reprezentate în meniul principal sub forma unor suveniruri (un steag japonez, o pereche de ochelari de zbor, un act oficial), iar, când dați click pe ele, povestea evenimentului respectiv se va derula ca și cum v-ați aminti de ea.



bandajelor se va remarca imediat. Desigur, acest lucru adaugă realism situației, dar devine o pacoste în momentele în care valurile de inamici nu se mai termină și tot ce vă rămâne de făcut este să vă holbați la un ecran de încărcare. Nici din acest punct de vedere lucrurile nu stau mai bine. Timpii de încărcare durează cel puțin un minut, iar quick load-ul vreo 30-40 de secunde. Și, cum sunt zone în care moartea vine cel puțin o dată pe minut, se duce pe apa sâmbetei toată plăcerea de a juca.

Lucruri ceva mai bune se pot spune însă despre grafică și sunet. În primul rând, motorul de Quake 3 a fost înlocuit, noua grafică fiind o evidentă îmbunătățire. Totuși, jungla arată pe alocuri de parcă ar fi redată în bitmap-uri, și nu 3D, iar figurile protagoniștilor seamănă izbitor de mult. Cât despre japonezi, singura diferență între ei este că unii au mustață. Exploziile nu sunt extraordinare și nici focul de la gura țevii armei. În aceste condiții, cerințele de sistem mi se par exagerate, pentru că nivelul grafic nu se ridică sub nici o formă la standardele impuse de Far Cry sau DOOM 3. Sunetul însă rămâne o realizare importantă, creând într-adevăr atmosfera epocii. Chiar din meniul principal, care are ca fundal un radio cu știri despre război și muzică din anii respectivi, coloana sonoră se dovedește a fi unul dintre punctele forte ale jocului. Și vocea personajului principal este la fel de bună, exprimând cu adevărat tristețea și disperarea care trebuia să fi cuprins un soldat în acele condiții.

Cum campania single player s-a dovedit a fi o semidezamăgire, am trecut la multiplayer, în speranța că jocul împotriva unor inamici umani va fi mai antrenant. Este, într-adevăr, cu două condiții: să găsiți un server cu un nivel acceptabil al lag-ului și, după aceea, să vă găsiți adversarii, căci hărțile sunt imense. În afară de clasicele free-for-all și team deathmatch, Pacific Assault introduce modul Invader. Una dintre echipe este în ofensivă și are de îndeplinit diferite obiective; cealaltă, evident, este în defensivă, oarecum în stilul din Return to Castle Wolfenstein.

În final, impresia lăsată de Pacific Assault este că lupta nu se dă împotriva japonezilor, ci a producătorilor, care nu reușesc măcar să se ridice la înălțimea lui Allied Assault, pentru că de depășit nici nu poate fi vorba să-l depășească.

Anda Drăgnuță

EVALUARE GENERALA

- + grafică îmbunătățită
- + realism istoric
- − fizică defectuoasă și bug-uri grafice jenante
- − timpi de încărcare foarte mari

JOCURI ALTERNATIVE

- Medal of Honor: Pacific Assault
- Medal of Honor: Allied Assault
- Call of Duty

VERDICT XTREMPC

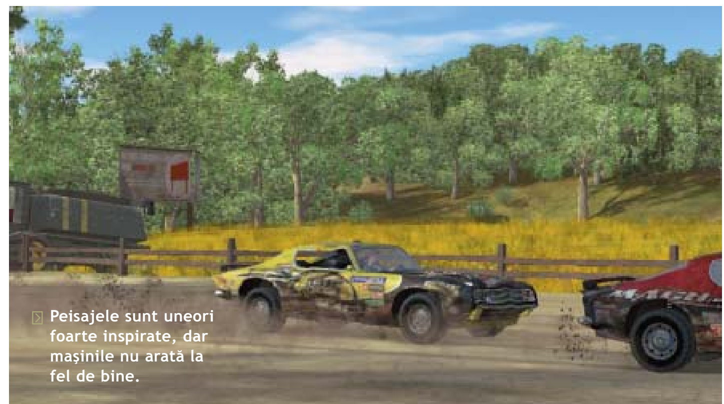
Allied Assault a câștigat bătălia. Pacific Assault a pierdut războiul. **7**



În domeniul jocurilor cu mașini este destul de greu să vii cu idei noi. Flat-Out este unul dintre titlurile care reușesc să aducă câteva inovații, chiar dacă destul de ciudate.



Startul este un moment delicat datorită aglomerației și agresivității oponenților.



Peisajele sunt uneori foarte inspirate, dar mașinile nu arată la fel de bine.

PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: BUGBEAR • PUBLISHER: EMPIRE • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.FLATOUTGAME.COM

RACING

FLAT-OUT

"Un joc al curselor violente, cu accidente spectaculoase și victorii la mustață obținute prin abuzul de nitroxid."

Jocul pentru care sinuciderea este o artă

INTERACTIUNE

- 45 de trasee diferite, pe suprafețe variind de la asfalt la macadam și chiar gheață
- 16 automobile care pot fi îmbunătățite în timp

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium IV 1.5MHz
- **Memorie:** 512MB
- **Video:** 64MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 4
- **NET:** 0
- **LAN:** 8
- **MODEM:** 0

Pe același calculator nu se joacă în același timp, ci alternativ, și nu se joacă decât concursurile bonus.

LA CE TE POȚI AȘTEPTA DE LA UN JOC cu mașini al căror principal element de originalitate este posibilitatea de a arunca șoferul prin parbriz? Cu siguranță, la destule lucruri, dar nu foarte multe dintre ele bune. Și totuși, Flat-Out surprinde plăcut. Încorporează o idee bizară, dă dovadă pe alocuri de o anumită doză de prost-gust și în altele de inconsecvență, dar, luat în întregime, este o experiență mai curând plăcută.

Ba chiar aș putea spune că există în Flat-Out potențialul pentru mai mult, dar acesta rămâne neîmplinit din cauza crizei sale de personalitate. Nu, nu este lipsit de așa ceva, ci are chiar două. Pe de o parte, este un joc al curselor violente, cu accidente spectaculoase și victorii la mustață obținute prin abuzul de nitroxid. Pe de alta, este un joc în care mașinile se distrug cu ușurință, în mod realist, iar controlul se aseamănă mai mult cu cel din Colin McRae Rally decât cu cel din Need for Speed. Este greu să te bucuri de spectacolul oferit de o mașină rostogolindu-se prin aer într-o jerbă de cioburi și scântei, atunci când știi că acest eveniment te va plasa fără drept de apel pe ultimul loc și te va lăsa cu o mașină care abia se mai târâie.

Din fericire, câștigarea unei curse nu necesită perfecțiunea. Oponenții controlați de calculator au porniri ucigașe și, uneori, sinucigașe, motiv pentru care vor avea și ei parte de suficient de multe accidente încât să nu facă jocul prea frustrant. De ajutor pentru cei cu probleme în a evita obstacolele este și faptul că rezervorul de nitroxid se umple în mod magic, la fel ca și în Burnout 3, atunci când aveți parte de o ciocnire. Asta înseamnă că uneori chiar merită să vă atacați adversarii, nu numai pentru a-i scoate de pe traseu, ci și pentru a obține un bonus de viteză.

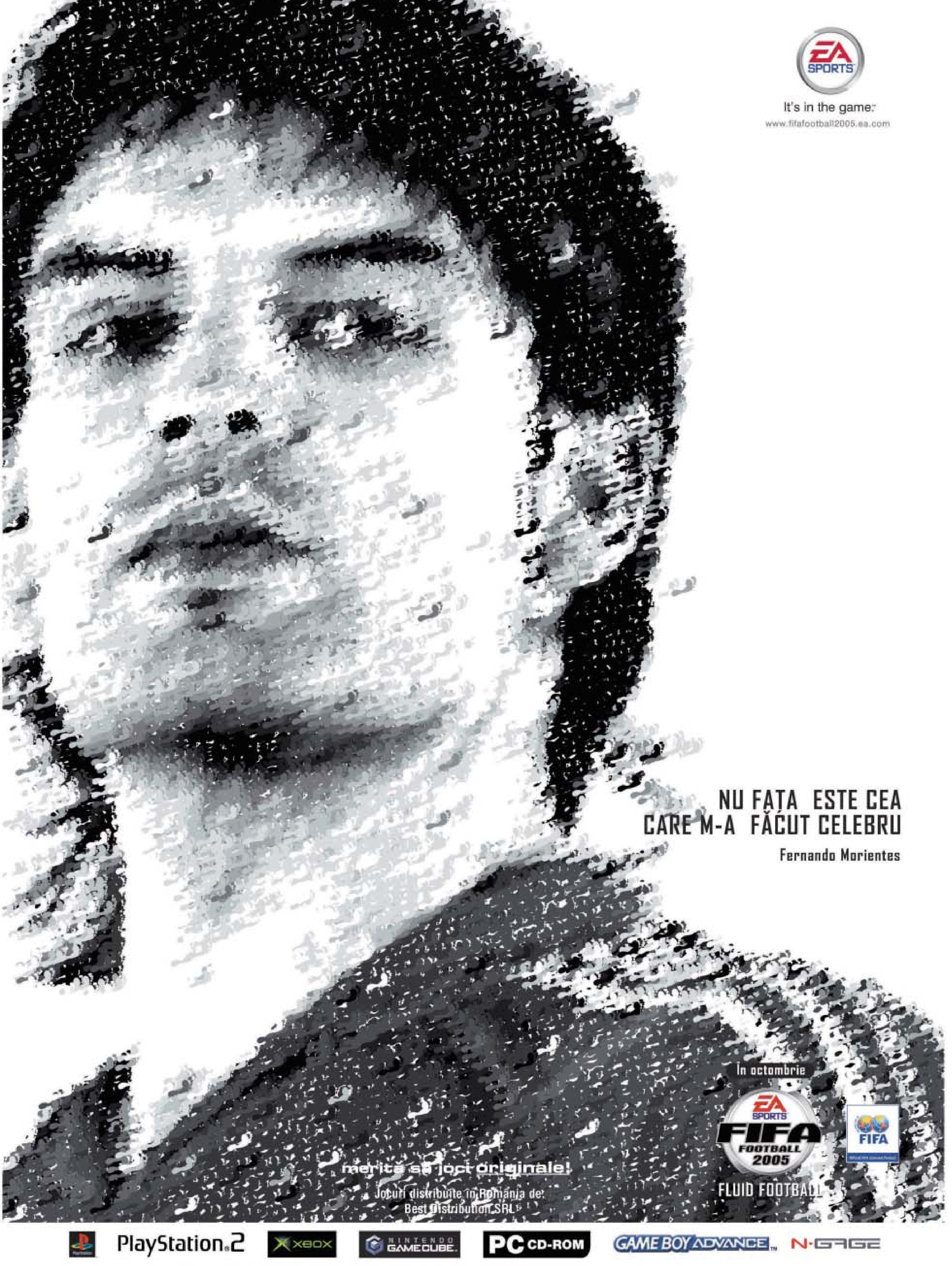
Dar, după cum spuneam, există și o caracteristică ce scoate Flat-Out în evidență, iar aceasta nu are prea mare legătură cu condusul efectiv. Este adevărat, în timpul curselor normale nu se poate întâmpla decât după o ciocnire frontală violentă (sau mai puțin, uneori accidentele par exagerate pentru viteza cu care se deplasa mașina), dar există un mod de joc care se face prin apăsarea unui buton. În acest mod bonus nu mai participați la curse, ci la concursuri neobișnuite, care vă cer, de exemplu, să dărâmați cât mai multe popice cu șoferul azvârlit prin parbriz ori să îl aruncați mai departe decât adversarii.

Destul de neobișnuit este și faptul că nu vă întreceți cu supermașini, ci cu unele salvate dintr-un cimitir de vechituri, îmbunătățite în timp cu banii obținuți prin câștigarea curselor. Cu siguranță că există destule motive pentru care fanii jocurilor de curse ar trebui să fie interesați de Flat-Out, dar poziția sa la mijlocul drumului dintre stilul arcade și cel realist, alături de faptul că există jocuri mult mai bine șlefuite și mai cunoscute în ambele categorii, face ca el să nu fie prima opțiune a nimănui.

Bogdan Bridinel

VERDICTXTREMPC

Deosebit, dar insuficient de convingător. **7**



It's in the game.
www.fifafootball2005.ea.com
NU FAȚA ESTE CEA
CARE M-A FĂCUT CELEBRU
Fernando Morientes
În octombrie
FIFA FOOTBALL 2005
FLUID FOOTBALL
merită să joci originale!
Jocuri distribuite în România de:
Best Distribution SRL
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PC CD-ROM
GAME BOY ADVANCE
N-GAGE



Primul joc al ucrainenilor de la Best Way le demonstrează talentul, deşi are şi câteva probleme.

STRUCTURA

Un lucru demn de apreciat la un joc în care misiunile pot ajunge în multe momente să pară de netrecut este că nu are o singură campanie ce trebuie parcursă liniar. Soldiers este împărţit în patru campanii separate (Rusia, Marea Britanie, Statele Unite, Germania) şi mai oferă pe lângă acestea o suită de misiuni bonus, care sunt toate disponibile de la început. Astfel, dacă simţiţi că v-aţi blocat într-o campanie, puteţi trece la alta, pentru a evita frustrarea provocată de încercarea unei misiuni de douăzeci de ori la rând.



PREŢ: 31.5€ • **PRODUCĂTOR:** BEST WAY • **PUBLISHER:** CODEMASTERS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION

SOLDIERS: HEROES OF

Credeaţi că numai în FPS-uri puteţi fi singur împotriva tuturor?

INTERACTIUNE

- 28 de misiuni, cărora li se mai adaugă 4 tutoriale
- două moduri de control, unul specific RTS-urilor şi unul asemănător cu cel din Diablo
- peste 100 de vehicule şi peste 25 de arme

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 1GHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 4
- **LAN:** 4
- **MODEM:** 0

DINSPRE VEST VINE UN PLUTON DE SOLDAŢI, ÎNSOŢIT de un vehicul blindat. În nord stau de pază un tanc şi o altă patrulă. În nord-vest se mai află câteva zeci de germani, care primesc întăriri încontinuu. Întinşi în iarbă într-un colţişor ascuns şi tremurând de frică, doi soldaţi ruşi se întreabă a cui o fi fost ideea ca ei să fie trimişi să câştige singuri războiul.

Aşa se prezintă nu ultima misiune din Soldiers, ci a doua.

Avem de-a face cu un joc dificil. Nu dificil în sensul că inamicii vă împuşcă din celălalt capăt al hărţii şi văd prin ziduri, nu, ci dificil într-un mod cinstit. Întotdeauna aveţi o şansă, însă una mică de tot, pentru care va trebui să vă luptaţi ca şi cum viaţa v-ar fi cu adevărat în joc. Daţi-mi voie să folosesc un cuvânt pe care îmi doream demult să-l introduc într-un articol, dar n-am avut ocazia: hardcore. Soldiers este hardcore. Dacă tot ce vă doriţi este o după-amiază liniştită în compania unui joc, uitaţi-l!

Dacă însă vă luaţi hobby-ul în serios, există multe motive pentru care Soldiers: Heroes of World War II ar trebui să vă intereseze. El combină într-un mod remarcabil gândirea tactică din Commandos şi acţiunea frenetică din Diablo, reuşind, atunci când nu duce jucătorul în culmea disperării din cauza dificultăţii, să ofere o experienţă memorabilă.

Cele două jocuri sunt combinate în modul următor: în primul rând, aveţi la dispoziţie un număr redus de soldaţi care nu au specializări ca cei din Commandos, dar pot fi individualizaţi prin echipamentul pe care îl deţin. De aceşti soldaţi trebuie să aveţi mare grijă, pentru că nu aveţi nici o metodă de a produce alţii, iar inamicii vă depăşesc numeric într-un mod atât de dramatic, încât vă veţi întreba de multe ori ce aţi făcut ca să meritaţi asta. Pentru a-şi spori şansele de supravieţuire, aceşti soldaţi pot să se deplaseze pe furiş, să folosească acoperirea obiectelor din decor şi să captureze vehicule. Şi, atunci când situaţia se complică (adică aproape mereu), puteţi apela la controlul direct, similar cu cel din Diablo. Nu puteţi controla în acest mod decât un singur soldat sau vehicul la un moment dat, dar eficienţa acestuia creşte semnificativ.

În plus, aveţi şi un inventar de manipulat. Puteţi percheziţiona cadavrele inamicilor pentru a căpăta muniţie, bandaje, arme şi chiar obiecte vestimentare antiglonţ, dintre care cele mai importante sunt căştile (nu uitaţi acest amănunt: un soldat fără cască este un viitor soldat mort).

Poate că Soldiers este opera unor sadici, dar este cel puţin în aceeaşi măsură opera unor oameni îndrăgostiţi de ceea ce fac. Întregul joc este presărat de mici amănunte care dovedesc că cineva s-a gândit foarte, foarte mult la ce ar trebui să facă un joc pentru a nu fi uşor de uitat. Un exemplu în această privinţă este modelarea tancurilor. Acestea sunt concepute pentru a fi controlate de patru oameni, dar puteţi să încercaţi şi cu unul singur. Acesta nu poate fi în acelaşi timp în mai multe locuri, deci tancul este redus la o singură activitate într-un anumit moment. Nu puteţi să îl deplasaţi atunci când trageţi, nu puteţi să ţintiţi atunci când reîncărcaţi, şi aşa mai departe. Inamicii se



Infanteriştii nu prea au şanse în faţa tancurilor, dar pot produce pagube mari cu grenadele.



Există şi bătălii de mari dimensiuni, dar, chiar şi în cadrul acestora, veţi controla de obicei un singur soldat.



Anumite misiuni se aseamănă chiar foarte mult ca stil cu cele din Commandos.

WEB: WWW.CODEMASTERS.CO.UK/SOLDIERS

WORLD WAR II

STRATEGIE

"Combină într-un mod remarcabil gândirea tactică din Commandos şi acţiunea frenetică din Diablo, reuşind, atunci când nu duce jucătorul în culmea disperării din cauza dificultăţii, să ofere o experienţă memorabilă."

INGREDIENTUL MINUNE: INTERACTIVITATE

Nu este greu să te pierzi prin mulţimea de RTS-uri cu aceeaşi temă - cel de-al doilea război mondial -, dar trebuie spus că Soldiers se distinge foarte uşor de toate celelalte. În primul rând decorurile arată superb şi par pline de viaţă, în al doilea rând nimic nu este doar un simplu element de decor. Vă puteţi ascunde în spatele zidurilor şi trage câte un foc din când în când de sub acoperirea lor, puteţi trage cu tunurile tancurilor până când nivelaţi toate clădirile unui oraş, puteţi înota în apă şi puteţi provoca explozii în lanţ aruncând în aer anumite obiecte inflamabile. Poate cel mai remarcabil exemplu pentru atenţia la detaliu dovedită de producători este modul în care, uneori, casca unui soldat îi este pur şi simplu zburată de pe cap, semn că şi-a făcut datoria şi i-a salvat viaţa (şi că trebuie să căutaţi alta).



comportă şi ei foarte veridic, sărind disperaţi din vehiculele incendiate, aruncând grenade la şenilele tancurilor, folosind acoperirea decorului ca şi jucătorul şi, în general, comportându-se într-un mod atât de natural încât aproape veţi uita că nu în orice joc lucrurile stau aşa.

Din păcate, propriii soldaţi nu sunt la fel de inteligenţi. Probabil pentru a obliga jucătorul să joace bine, acţiunile pe care le întreprind ei pe cont propriu sunt foarte limitate. Practic, nu pot decât să tragă cu arma selectată de jucător, nederanjându-se nici măcar să reîncarce dacă li se termină muniţia. De aceea, chiar dacă de obicei aveţi la dispoziţie mai mult de un om, veţi simţi de cele mai multe ori că o singură persoană luptă împotriva tuturor. Pe de altă parte, avantajul este că moartea unui soldat nu reprezintă o tragedie atât de mare, deşi este totuşi recomandabil să nu pierdeţi foarte mulţi.

Din păcate, deşi jocul numai uşor nu este, câteva probleme conspiră pentru a încurca jucătorul şi mai mult şi a-i scoate peri albi. Singurul mod de a afla ce face o anumită armă este să o încercaţi, pentru că ele nu beneficiază nici în joc, nici în manual de o descriere care să vă spună care grenadă este antitanc şi care puşcă este eficientă la distanţă. În plus, există şi câteva probleme tehnice de neiertat, cum ar fi dispariţia armelor purtate de soldaţi după ce intră într-un vehicul. Astfel, după ce că trebuie să înfruntaţi hoarde de inamici, de multe ori contratimp, trebuie să vă mai şi alocaţi câteva secunde pentru a dezechipa arma şi a o pune în inventar înainte de a urca eroii într-un tanc.

Soldiers: Heroes of World War II se poate compara cu orice film de la Hollywood atunci când totul îi merge din plin, dar nu pot să îl recomand fără rezerve, pentru că, în mod clar, nu toţi oamenii sunt dotaţi cu răbdarea necesară pentru a-l duce până la capăt.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALA

- + aspect grafic foarte reuşit şi plin de detalii
- + combină într-un mod fericit două genuri destul de diferite
- − producătorii nu par să cunoască sensul cuvântului "easy"
- − are câteva bug-uri destul de deranjante

JOCURI ALTERNATIVE

Soldiers: Heroes of World War II

Commandos 3: Destination Berlin

Blitzkrieg

VERDICT XTREMPC

Recomandat, dar numai împreună cu un flacon de calmante. **8**



Axis&Allies este încă un RTS bazat pe un joc table-top, dar se îndepărtează destul de mult de la rețeta originală.







Atunci când trupele sunt rănite, este momentul pentru o retragere.



Luptele devin repede grămezi neidentificabile de unități și explozii.

PREȚ: 33.3€ • **PRODUCĂTOR:** TIMEGATE • **PUBLISHER:** ATARI • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.AXISANDALLIESRTS.COM **STRATEGIE**

AXIS AND ALLIES

"Pur și simplu este vorba despre misiuni absolut tipice RTS, făcute neinteresante de modul în care a fost conceput jocul."

Jocul care acordă germanilor șansa de a câștiga cel de-al doilea război mondial

INTERACTIUNE

- 5 superputeri de partea cărora puteți lupta în cel de-al doilea război mondial: SUA, Marea Britanie, Rusia, Germania, Japonia
- o campanie dinamică, ce combină aspectul RTS cu cel TBS, alături de două campanii RTS tradiționale
- 4 generali cu abilități speciale diferite pentru fiecare dintre superputeri

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium 4 1.5MHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 64MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 8
- **LAN:** 8
- **MODEM:** 0

MĂ SCUZAȚI. AM CĂSCAT. ESTE nepoliticos, știu, dar, aaaah... Vai, m-a apucat din nou. Am și uitat ce vroiam să spun.

Ah, da. Axis&Allies. Sincer, cam plictisitor. Nu mă pot hotărî dacă este din cauză că face ceva rău sau din cauză că nu face nimic foarte bine, dar, zău, poate fi folosit pe post de somnifer. În teorie faptul că se bazează pe un joc table-top și folosește un sistem destul de inteligent de luptă pentru controlul teritorial sugerează că este destul de ieșit din comun, dar, în realitate, nu este decât un cocktail de elemente din alte jocuri, care s-ar fi putut potrivi împreună, dacă producătorii ar fi știut să le facă interesante.

Influența jocului table-top se vede doar în modul "World War II". În acesta achiziționați armate și le mutați pe harta lumii într-un sistem pe ture, pentru a da apoi luptele în timp real. Sistemul este însă prea simplu, accesul la majoritatea teritoriilor fiind prea ușor, iar bătăliile insuficient de dificile, motiv pentru care îngenuncherea Uniunii Sovietice cu germanii, de exemplu, este o sarcină mult mai ușoară decât a fost în realitate.

Există și două campanii tradiționale, una de partea axei și alta de partea aliaților. Cu aliații veți revedea bătălii celebre, în timp ce de partea axei veți putea vedea ce s-ar fi întâmplat dacă aceasta ar fi avut succes. Nu vă entuziasmați, nu este atât de interesant pe cât v-ați imagina. Pur și simplu este vorba despre misiuni absolut tipice RTS, făcute neinteresante de modul în care a fost conceput jocul.

Problema este că jucătorul nu are niciodată ceva cu adevărat interesant de făcut. Cea mai complicată parte a jocului este cea de construcție, care vă obligă să construiți clădiri sub forma unor camioane ce pot fi mutate și instalate acolo unde este nevoie, după care pot produce trupe sau cercetări științifice. Toate acestea durează prea mult, fără a oferi măcar foarte multe posibilități. Oricum, AI-ul nu este foarte agresiv, așa că puteți să construiți unități până vi se par suficiente, apoi să le trimiteți pentru a distruge tot ce întâlnesc în cale.

Unitățile sunt produse în plutoane, care luptă așa cum știu ele mai bine, fără a putea fi ajutate foarte mult de jucător. În afară de a le da o țintă, acesta mai poate doar să folosească cele câteva puteri speciale aflate la dispoziția sa. Unele dintre acestea, ca bomba atomică, sunt mai spectaculoase, dar majoritatea nu fac altceva decât să dea bonusuri la atac, viteză etc.

Fiecare combatant are un teritoriu propriu, extins prin cucerirea de orașe și construirea de clădiri, iar în acest teritoriu propriile unități se repară în timp. Aceasta este cea mai interesantă parte a jocului, dar, din păcate, îl închistează într-o rutină foarte obositoare. Atac, retragere, vindecare, extindere, atac și așa mai departe. Ceea ce, după cum vă puteți da seama, nu este extraordinar de incitant.

Bogdan Bridinel

VERDICTXTREMPC

Nu atât slab, cât lipsit de ceva cu adevărat bun **5**

NOU

RULEAZĂ UNELE DINTRE CELE MAI BUNE JOCURI





SONY

PS2

PlayStation 2

model 2005*

prieteni, împreună

/placă de rețea încorporată

filmele tale, muzica ta

/dvd player, cd player

ușoară, silențioasă

/900 g, alimentator extern

 îți permiți

6.999.000 lei

TVA inclus



Disponibilă în Cora, Carrefour, Diverta, Altex, Media Galaxy, Flanco, Best Computers, Germanos, Sony Reference Shop și în toate celelalte magazine reprezentative de electronice și IT din țară.

*imaginea consolei în mărime naturală

Importator și distribuitor: Best Distribution SRL, tel/fax: 021-345.55.05, www.bestdistribution.ro



Football Manager 2005 a fost lansat înaintea lui Championship Manager 5, dar un cinic ar putea spune că asta s-a întâmplat nu pentru că a fost terminat mai repede, ci pentru că a fost lansat înainte de a fi terminat.





PREȚ: 29€ • PRODUCĂTOR: SI GAMES • PUBLISHER: SEGA • DISTRIBUITOR: TNT GAMES • WEB: WWW.SIGAMES.COM

STRATEGIE

FOOTBALL MANAGER 2005

O serie veche, un nume nou

INTERACȚIUNE

- peste 140 de ligi și 100 de cupe în 43 de țări, printre care se numără și România
- peste 235.000 de jucători și membri ai staff-ului tehnic al echipelor
- peste 14.000 de cluburi, dintre care 3000 sunt jucabile
- 48 de acțiuni speciale care individualizează stilul de joc al fotbaliștilor

SISTEM NECESAR

- **Procesor:** Pentium III 600MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 1MB

JOC MULTIPLAYER

- **PC:** 30
- **NET:** 30
- **LAN:** 30
- **MODEM:** 0

Numărul de jucători într-un meci de multiplayer poate fi și mai mare de 30, dar aceasta este cifra maximă pe care o recomandă producătorii.

ȚINÂND CONT DE SUCCESUL SĂU fenomenal, ați putea crede că seria Championship Manager a fost bazată pe o realizare perfecționistă și o continuă evoluție, dar, privită obiectiv, situația se prezintă cu totul altfel. Jocurile acestei serii au știut mereu să atingă coarda care trebuie, dar, mai mereu, au suferit de tot felul de probleme, care nu au dispărut decât pentru a fi înlocuite cu altele. Iar Football Manager 2005, succesorul de drept al seriei (producătorii s-au despărțit de publisher-ul Eidos și au pierdut dreptul de a folosi vechiul nume), nu se dezminte deloc. Noutățile aduse de el includ câteva idei interesante, dar și un număr semnificativ de ciudățenii care nu ar fi trebuit să fie acolo. Jucătorii iau cartonașe galbene cu duiumul pentru că se ceartă cu arbitrii și simulează în neștire, portarii degajează lung indiferent de ce instrucțiuni primesc, așezarea unui fotbalist pe un post puțin diferit de cel cu care este familiarizat îl transformă într-o legumă, și lista ar putea continua.

Ca aspecte pozitive, cel mai important este că, în sfârșit, putem juca și cu echipe românești, atât din divizia A, cât și din divizia B. Chiar dacă la nivel mare asta nu înseamnă decât că numărul de ligi jucabile a crescut, pentru noi diferența este uriașă. Deodată Manchester și Barcelona nu mai înseamnă nimic, pentru că ne fac cu ochiul Craiova, Sportul Studențesc și, de ce nu, Precizia Săcele. Se poate discuta mult despre meritele fiecărui jucător în parte, la fel cum, de altfel, se poate discuta și despre jucătorii din celelalte campionate, dar, una peste alta, competiția internă este reprezentată destul de bine. Nu există blaturi, dar, oricât de nerealist ar fi, acest aspect este cu siguranță unul pozitiv.

O altă noutate este posibilitatea de a dialoga cu ceilalți manageri prin intermediul presei, amenințându-i, batjocorindu-i sau lăudându-le abilitățile, pentru a impresiona jucătorii sau pentru a îmbunătăți relația dintre cluburi în speranța unor negocieri mai favorabile. Efectele nu sunt foarte spectaculoase și, sincer, după o vreme m-am cam plictisit de această parte, dar este totuși o diversiune de la rutina obișnuită. Mai greu de observat, dar poate mai interesant este că acum jucătorii au anumite mișcări preferate, care îi fac să se comporte diferit pe teren. Din păcate, nu puteți afla mișcările preferate ale unui jucător decât folosind editorul sau urmărind partidele în întregime, ceea ce nu este deloc practic. De asemenea, este clar că cei care se ocupă de cercetare nu au avut suficient timp să analizeze acest aspect. Chiar și la cluburile mari, cum este Chelsea, foarte puțini jucători au o astfel de trăsătură care să-i individualizeze.

Cu toată sinceritatea, nota acestui joc ar putea fi ceva mai mică. O interfață nouă și două idei în plus nu înseamnă prea mult, cel puțin nu atunci când sunt puse în balans cu o nouă suită de probleme. Dar producătorii au reputația de a-și susține mereu jocurile cu patch-uri, așa că merită să le acordăm încredere și de data aceasta.

Bogdan Bridinel

VERDICT XTREMPC

Este încă regele genului, dar concurența se intețește. **8**



Evenimentele spectaculoase ca acesta sunt toate scriptate.



Ceilalți soldați americani nu sunt foarte eficienți, greul luptelor fiind dat de jucător.



Bazat pe din ce în ce mai folosita rețetă Medal of Honor, Men of Valor vine chiar de la producătorii originalului

PREȚ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: 2015 • PUBLISHER: VIVENDI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.MENOFVALORGAME.COM

ACTIUNE

MEN OF VALOR

Un nou joc despre războiul din Vietnam, o nouă dezamăgire

INTERACTIUNE

- campanie single player împărțită în 12 episoade
- 16 hărți și 6 moduri de multiplayer

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium 4 1.2MHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 64Mb

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 24
- **LAN:** 24
- **MODEM:** 0

VENIT DIRECT DIN MÂINILE PRODUCĂTORILOR lui Medal of Honor și proclamat ca cel mai bun joc despre Vietnam, Men of Valor ar trebui să fie un titlu important, însă nici o clipă pe parcursul său nu creează impresia că așa și este. Desigur, el dă dovadă de competență și, pe alocuri, chiar de strălucire, dar niciodată nu arată măcar un dram de ambiție.

Dacă ați jucat Medal of Honor sau Call of Duty știți la ce să vă așteptați. Secvențe cinematice care pun acțiunea în context, un compas care vă arată direcția spre următoarea țintă, evenimente scriptate spectaculoase și lupte într-o suită de decoruri frumoase și destul de variate. Dar toate acestea funcționează mai puțin convingător în Men of Valor decât în titlurile menționate mai sus, nu de puține ori jocul creând senzația că producătorii pur și simplu nu au vrut să se străduiască prea tare.

Cel mai tare suferă din această cauză inteligența artificială. Majoritatea vietnamezilor au același comportament. Apar dintr-un punct prestabilit, uneori în mod absolut magic, apoi se duc într-un punct și el stabilit dinainte, pentru ca apoi să tragă. Faptul că pentru a face asta trebuie să treacă la câțiva centimetri de țeava puștii inamice, așa cum se poate întâmpla dacă jucătorul nu este acolo unde producătorii și-au închipuit că va fi, nu îi deranjează într-un mod deosebit. Ținta lor variază nebunește, fiind capabili atât să tragă rafale întregi numai în plin de la câteva zeci de metri, cât și să rateze stupid de la doi pași. Acest lucru este cu atât mai deranjant cu cât Men of Valor se străduiește să umanizeze conflictul. Lupta se dă între soldați americani speriați și paranoici, conduși de sadici fără nici un respect pentru viața umană, și vietnamezi furioși pe cei pe care ei îi percep ca invadatori străini, însă, atunci când toți se comportă ca niște boți de Quake, asta nu mai contează.

Problemele jocului sunt agravate și de câteva decizii de design a căror stupiditate ar fi trebuit să fie evidentă încă de la început, dar care cumva au fost aprobate și au ajuns în joc. Astfel, nu numai că nu puteți salva atunci când doriți, dar jocul nici măcar nu reține toate salvările. Doar cele de la începutul nivelurilor sunt permanente, pe când cele intermediare sunt valabile doar până ce ieșiți din joc. Așa cum era de așteptat, asta înseamnă că veți fi nevoiți să parcurgeți de mai multe ori același drum gol și să omorâți repetat aceiași inamici previzibili, doar pentru a mai încerca o dată să distrugeți buncărul care vă creează probleme. Și, dacă vreți să o lăsați pe altă dată, asta înseamnă că veți avea o porțiune chiar mai mare de repetat.

Există și câteva idei care funcționează. Sistemul de țintire care vă fixează pe loc, dar vă permite să trageți din spatele obiectelor și să vedeți mai bine este unul dintre acestea, în timp ce vindecarea bazată pe bandaje, chiar dacă nu face minuni, este destul de originală. Uneori, Men of Valor reușește să facă ceea ce vrea, și atunci este spectaculos și frenetic, dar, oricât de îngăduitori am fi, asta nu se întâmplă suficient de des.

Bogdan Bridinel

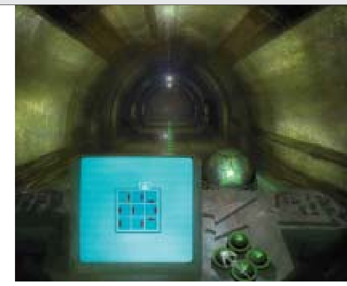
VERDICTXTREMPC

Vizual impresionant, însă per ansamblu insuficient finisat. **6**



Atlantida este una dintre cele mai interesante legende ale civilizației noastre. Dar de la legendă la un joc interesant mai este cale lungă de parcurs.







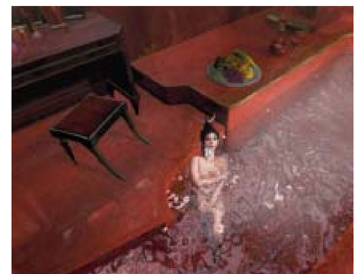
Unul dintre motivele care cauzează o moarte prematură.





Momentul adevărului: holograma lămurește misterele Atlantidei





PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: ATLANTIS INTERACTIVE • PUBLISHER: DREAMCATCHER • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.ATLANTISEVOLUTION.COM

ATLANTIS: EVOLUTION

Incursiune în Atlantida

INTERACTIUNE

- 5 niveluri diferite
- minijocuri care cu greu ar putea fi numite puzzle-uri

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 64MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

EVOLUȚIE, CEL PUȚIN ÎN CAZUL UNUI joc, înseamnă că muzica, grafica, povestea și gameplay-ul în general sunt ridicate la un nivel superior față de producțiile anterioare. Cu acest gând măreț am început să joc Atlantis: Evolution, numai că entuziasmul meu de fan al aventurilor a dispărut după ce am realizat că am de-a face cu o poveste banală despre o civilizație banală, chiar dacă este vorba despre Atlantida. Curtis Hewitt, un tânăr fotograf care se întoarce cu vaporul din Patagonia, se trezește atras printr-un vârtej undeva sub pământ; el realizează că a ajuns în New Atlantis, o civilizație cu oameni primitivi, dar cu zei care mânuiesc o tehnologie avansată pentru a teroriza populația. Scopul jocului este clar încă de la primele secvențe cinematice: Curtis Hewitt trebuie să-i salveze pe atlanți și să se întoarcă înapoi în lumea sa.

Banalitatea poveștii n-ar fi fost până la urmă un neajuns foarte mare. Dar problemele încep chiar dinainte de a intra în joc. Meniurile clasice au fost înlocuite cu semne ciudate, care probabil au fost gândite să sporească senzația de imersiune. Efectul este complet contrar, pentru că încercarea de a găsi butoanele care să seteze grafica sau sunetul reprezintă în sine o aventură, mai antrenantă decât rezolvarea așa-ziselor puzzle-uri aruncate pe parcursul celor cinci niveluri. Nici unul dintre acestea nu necesită un nivel intelectual mai ridicat decât cel al unui copil de clasa a cincea: lampă plus chibrituri, se face lumină; căldare plus sfoară, puteți bea apă din fântână. În schimb, aveți nevoie de trei perechi de ochelari pentru a detecta obiectele răspândite prin mediul de joc. Căutarea unui vreasc (necesar într-o combinație de obiecte) într-o pădure este similară cu găsirea acului în carul cu fân, iar după preumblarea pe vreo șase-șapte cărări care arată toate la fel, durerea de cap este garantată.

Toate puzzle-urile întâlnite, de fapt niște jocuțe care amintesc de Frogger, Bomber Man sau Pong, arată de parcă ar fi ieșit dintr-un joc de acum 15 ani și sunt atât de enervante și fără sens, încât la un moment dat aproape abandonasem ideea de a mai ajunge la capătul poveștii. Ce-i drept, spre sfârșit, lucrurile devin mai interesante, dar nu prea merită efortul.

Un lucru bun ar fi totuși de spus: dialogurile sunt complet vorbite, chiar dacă vocile sună adeseori patetic și forțat, iar sincronizarea buzelor lipsește cu desăvârșire. De altfel, NPC-urile sunt singurele elemente animate din joc, în rest grafica fiind complet statică, prea aglomerată și parcă prăfuită în unele zone, ca un tablou abandonat de 10 ani într-o debara.

Până la urmă, acest joc ar fi trebuit să se numească Atlantis: Involution. Nu numai că nu exploatează potențialul imens oferit de Atlantida și legendele create în jurul acestui continent mitic, dar trage în jos genul adventure, care și așa este destul de slab reprezentat în ultima vreme.

Anda Drăgnuță

VERDICTXTREMPC

O aventură complet ratată **5**







PREŢ: 41.9€ • **PRODUCĂTOR:** ROCKSTAR • **PUBLISHER:** TAKE TWO • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Al cincilea joc din serie nu dezamăgeşte şi împinge standardele mai departe.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS este jocul care te face să îţi cumperi un PlayStation 2 doar pentru a-l juca. Nu cred că există un competitor pentru acest titlu. GTA: San Andreas este echivalentul lui Halo 2 din acest punct de vedere: bulgărele de zăpadă care se rostogoleşte la vale şi declanşează o avalanşă de dolari în buzunarele producătorilor, aducând şi un aflux de noi clienţi companiei Sony.

Comparaţia cu un bulgăre de zăpadă nu poate fi decât metaforică însă, pentru că San Andreas nu este alb, ci foarte negru. Nu sunt rasist şi nu am nici complexe de identitate, astfel că mi-a fost destul de greu să intru în rolul unui personaj de culoare, într-un joc care are mai multă atmosferă "negro" decât 20 de albume şi videoclipuri hip-hop. Grand Theft Auto 3 mi-a plăcut cel mai mult pentru că am văzut întotdeauna perioada anilor '70 ca pe o epocă de aur din aproape toate punctele de vedere: muzică, atmosferă, moravuri etc.

Dar, deh, mi s-a spus întotdeauna că m-am născut prea târziu, şi nu pot nega că atmosfera şi muzica din GTA: San Andreas vor fi cu siguranţă mai pe placul noilor generaţii. Oricum, staţiile de radio emit pentru toate gusturile. Suntem în anii '90 de această dată şi este greu de imaginat încotro vor merge producătorii de aici înainte, dar atmosfera din noul joc ar trebui să fie familiară oricui s-a uitat cât de cât la televizor: băieţi de băieţi, găşti de cartier, droguri, poliţişti corupţi, drive-by shootings.

Povestea este mai alambicată şi mai dezvoltată decât în celelalte jocuri din serie şi este cu două clase peste aproape orice alt joc de pe PlayStation 2. Lumea jocului este şi ea de aproape trei ori mai mare decât în GTA 3, descriind trei oraşe: Los Santos, bazat în mare pe Los Angeles, San Fierro, bazat pe San Francisco, şi Las Venturas, creat pe baza oraşului Las Vegas.

Toate aceste oraşe sunt pline de atât de multe misiuni de făcut, locuri de vizitat, maşini de încercat, minigame-uri de jucat, încât dacă începeţi acum o să dea ghioceii până terminaţi. Aveţi curse de maşini, jocuri de biliard şi de baschet, întâlniri cu femei în oraş şi concursuri de dans. Libertatea este imensă.

În plus, producătorii au adăugat numeroase opţiuni suplimentare care dau adâncime jocului: puteţi merge pe bicicletă, puteţi să mâncaţi la fast-food şi să vă îngrăşaţi, puteţi trage de fiare ca să slăbiţi. Toate acestea au efect în lumea jocului, fiecare abilitate (înotul, condusul unei maşini, lupta corp la corp etc.) crescând în nivel odată cu utilizarea extensivă şi oferind noi posibilităţi de gameplay. Puteţi ieşi din oraş ca să faceţi off-road pe drumuri de ţară. Aveţi chiar şi un munte cu serpentine.

Puteţi să desenaţi grafitti pe pereţi. Puteţi să vă luaţi trupeţi care să vă ajute în misiuni. Puteţi să experimentaţi cu noile metode de ţintire şi luptă corp la corp. Probleme tehnice există în continuare: FPS-ul mai sughite uneori, sunetele se mai împiedică, mai există probleme de coliziune pe ici, pe colo, în lumea jocului, iar, dacă aveţi o unitate de citire mai veche, există posibilitatea ca streaming-ul jocului să nu mai fie atât de fluent şi să vă treziţi pentru câteva secunde în mijlocul unui ocean de alb, în care vor începe să se teleporteze rând pe rând obiecte, clădiri, oameni şi maşini, pentru ca în final să fiţi angrenaţi într-un accident neprevăzut.

Texturile sunt de dimensiuni cam mici şi sunt întinse inestetic pe alocuri, însă era de aşteptat pentru un joc care nu are practic timpi de încărcare, dar trebuie totuşi să ruleze pe hardware-ul, de ce să nu recunoaştem, depăşit al PS2.

Aştept în continuare varianta de PC pentru o grafică superioară şi (să sperăm) un mod multiplayer online oficial, dar până atunci vă pot asigura că GTA: San Andreas este un joc care nu trebuie să lipsească din colecţia voastră pentru nici un motiv. Şi că alţi producători ar trebui să ia aminte la lecţia dată de Rockstar.

Adrian Dorobăţ

SISTEMNECESAR

- PlayStation2

VERDICTXTREMPC

Cel mai bun joc de pe PlayStation 2. **10**

VIETI VIRTUALE

SAU CUM MMORPG-URILE SUNT (SAU NU) O PIERDERE DE TIMP

Am un prieten care este pasionat de MMORPG-uri. Ştiu că sună ca un început de disimulare pentru cine ştie ce experienţe personale, dar chiar am un prieten care este pasionat de memeorepegeuri. Încercaţi să spuneţi cuvântul ăsta repede de 20 de ori şi veţi ajunge să aproximaţi pronunţia pe care o foloseşte el de fiecare dată. Invariabil. Un fel de vorbit cu prune în gură. Sau direct maglun.

Revenind la subiectul discuţiei, am un prieten care este pasionat de MMORPG-uri. Care, după cum ştim cu toţii, sunt jocuri de roluri online, care au (teoretic) un număr masiv de participanţi. Prietenul meu, pe care din motive de protecţie a intimităţii îl voi apela cu indicativul său online, "Şarpe", este unul dintre miile (poate sutele de mii) de oameni care joacă astfel de jocuri. Deşi, din motive obiective, afirmaţia ar suna mai bine dacă aş folosi verbul "a trăi". Deci, reformulând, Şarpe este unul dintre miile de oameni care trăiesc astfel de jocuri.

Nu este nimic metaforic în această afirmaţie, din moment ce viaţa lui în afara memeorepegeurilor este extrem de limitată. Uneori mă duc să îi duc câte ceva de mâncare. În schimb, el mă amuză. Un fel de exponat de la zoo ceva mai complex.

Săptămâna trecută juca World of Warcraft.

- Hai să îţi zic o fază, mă ia în primire de cum intru în cameră. Dincolo de bula de lumină împrăştiată de ecranul monitorului, camera este scufundată într-o perpetuă penumbră. Ceva foşneşte într-un colţ, dar nu vreau să aflu ce. Şarpe avea o pisică, dar nu ştiu ce s-a întâmplat cu ea. Fie a murit de foame, fie a fost mâncată de ceva mai înfometat decât ea, fie a suferit o mutaţie în ceva care se poate hrăni cu mochetă şi linoleum.

Împing un morman de lucruri de pe un scaun şi mă aşez.

- Ce fază? zic.

- Aveam un quest greu, da' greu, nu glumă. Dar, ca premiu, primeam nişte budigăi de bronz, de care chiar aveam nevoie. Aşa că am început să mă rog de jucătorii cu nivel mai mare ca mine să mă ajute. Şi, la un moment dat, o tipă s-a înduplecat şi a zis că mă ajută, dar cu o singură condiţie. "Ce condiţie? am întrebat. "Vreau să te dezbraci şi să dansezi pentru mine". Am rămas perplex. De câte ori ţi s-a întâmplat ca o femeie să îţi ceară asta?

- Niciodată, am recunoscut. Şi, ce-ai făcut?

- După ce m-am asigurat că sunt singur acasă, m-am dezbrăcat şi am început să dansez. Mai nesigur la început, dar apoi am început să pun suflet. A fost un dans excelent, te asigur. Eliberator. Cathartic.

- Te cred, te cred. Eşti îmbrăcat acum, sper.

- Da, normal. Oricum, după ce m-am potolit, m-am aşezat din nou la calculator şi i-am zis "Ok, că m-am dezbrăcat şi am dansat pentru tine, putem să mergem?". A urmat o pauză, după care mi-a răspuns "Când am spus să te dezbraci, mă refeream la personajul tău, nu la tine, tembelule". N-am ştiut ce aş putea să spun. Îţi imaginezi cum m-am simţit, nu?

- Încerc din răsputeri să nu vizualizez scena în nici un fel. Nu-mi submina eforturile, i-am răspuns.

- Oricum, au mai trecut câteva zeci de secunde, după care tipa m-a întrebat dacă sunt în continuare dezbrăcat şi, când i-am răspuns afirmativ, mi-a dat kick din party şi m-a ameninţat că mă raportează unui game master. Acum spune şi tu, cine este victima aici?

Am tăcut strategic.

- Nu vrei să intri şi tu în joc? E open-beta acum, e pentru toată lumea.

- Nu, mulţumesc, am zis. Prefer să joc ceva în care să fac ceva ce n-aş putea să fac în viaţa de zi cu zi.

Eschiva nu funcţionă cum ar fi trebuit.

- Dar World of Warcraft chiar aşa este! strigă Şarpe.

- Hmm, am zis. Ce faci tu acum?

- Păăăăi, mă odihnesc. Am făcut o pauză de la pescuit ca să culeg o floare care tocmai apăruse în peisaj şi m-a atacat o veveriţă turbată.

- Aha, am zis imperturbabil. Sună complet eroic.

Sarcasmul este irosit pe amicul meu, din păcate. Ca atunci când i-am povestit că îl făcusem pe un individ de pe un forum "frustrat fără viaţă socială" pentru că pierduse 100 de ore din viaţă pentru a face rost de o "armură epică" în Final Fantasy XI. Cam ăsta era punctul culminant al vieţii respectivului. Doar că în loc să sesizese comicul situaţiei, amicul meu Şarpe mi-a răspuns astfel: "Da, da' ştii tu câte chestii poţi să faci cu o armură epică în Final Fantasy unşpe?".

Asta îmi aduce aminte de momentul în care, după ce s-a terminat open-beta-ul de World of Warcraft, a început să se joace sus-numitul Final Fantasy "unşpe". Care era la fel de multă pierdere de timp ca World of Warcraft, doar că te chinuia mai mult cu interfaţa. Un joc pentru masochişti.

Dintre toate personajele, care, fie vorba între noi, erau cu toate desprinse dintr-o carte de poveşti pentru adulţi mai înceţi la minte (uitaţi-vă la majoritatea serialelor animé şi o să înţelegeţi ce vreau să spun), amicul meu Şarpe şi-a ales un fel de pokemon hibridizat cu un personaj din South Park, de dimensiunile unei pisici anemice. Deşi ridicolul situaţiei căpăta dimensiuni hiperbolice, Şarpe era foarte mândru şi susţinea că nu e nimeni care să sufle în faţa lui.

- Ce faci, le dai un cap în genunchi dacă te supără? Le sări agresiv pe bombeuri?

- Nuuuu, ştiu Blizzard de nivel IV.

- Aha. Evident.

Ce poţi să spui despre un joc în care toate personajele dintr-un oraş au nume gen Napipi, Yakuku şi Nakuru? Nu îmi arde de glumă. Poate japonezilor, dar mie nu. Cu toate astea, amicul meu Şarpe era dispus să înghită toate astea şi să şi plătească lunar pentru ele.

Amuzant, nu, ce suntem în stare să facem în numele divertismentului. Nu ieşim să ne plimbăm în parc, dar alergăm zeci de kilometri în lumi virtuale. Ne deranjează rutina de a ne trezi în fiecare zi de dimineaţă şi de a merge la muncă, unde facem acelaşi lucru zi de zi, săptămână de săptămână, lună de lună, cu speranţa că ne va creşte nivelul. De trai.

Dar cu toate astea nu ne deranjează să repetăm aceleaşi acţiuni de mii de ori într-un joc pe calculator. Pentru care plătim, nu suntem plătiţi. Urâm comunismul, dar cu toate astea jucăm jocuri în care producătorii se chinuie să ne facă egali pe toţi. Şi în care, evident, ca şi în viaţă, cei cu bani o duc mult mai bine.

De exemplu, legat de acelaşi Final Fantasy, există firme perfect legale care vând pe bani buni, reali, bani virtuali din joc. Dai o mie de yeni, primeşti un milion de gil. Cu care îţi cumperi echivalentul virtual al unui Maserati, sau armura epică.

Trăim într-o lume din care toţi vor să evadeze şi, atunci când evadează, se bucură atât de mult încât nu îşi mai dau seama că au nimerit tot într-o închisoare, doar ceva mai colorată.

Revenind la amicul meu Şarpe, îmi aduc aminte că, la Final Fantasy Online, cel mai mult îl deranja apariţia ecranului care avertiza textual că jocul creează dependenţă şi, prin urmare, să fie atent să nu uite de familie, prieteni, pisică, masă, somn, aer, soare şi aşa mai departe. O frustrare legitimă, de altfel, pentru că doar de toate astea vroia să evadeze, în fond. Nu?

NOU! Program complet cu MP3.

Los Angeles MP72 cu Player MP3 pentru CD şi Card Multimedia
- tehnologie de vârf de la Blaupunkt -



- Player MP3 - 12 ore de sunet digital, la o putere de până la 50W.
- Design ultramodern şi panou acţionat electronic.
- Dublă protecţie antifurt prin panoul detaşabil şi cartela de siguranţă.

Los Angeles MP72 este alegerea perfectă pentru automobilul dumneavoastră!

www.blaupunkt.com



BLAUPUNKT

Un punkt în plus pentru maşina ta.